

ÄVENTYRSSEKTION



STJÄRNORNAS KRIG[®]

ROLLSPELET



STJÄRNORNAS KRIG[®]

ROLLSPELET

®, TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. (LFL). All Rights Reserved. Trade-marks of LFL used by TAMB Äventyrsspel HB under authorization.

INNEHÅLL

1 Att leda äventyr	2	2 Att konstruera äventyr	13
1.1 Färdiga äventyr eller hemgjorda	2	2.1 Vilken typ av berättelse?	13
1.2 Förberedelser	2	2.1.1 Vad är rymdopera?	13
1.3 Hur länge ska man hålla på?	2	2.1.2 Vad rymdopera är	13
1.4 Rollpersonerna presenterar sig	2	2.2 Planera äventyrets struktur	14
1.5 Att sätta igång spelet	3	2.3 Avsnitt	14
1.5.1 Dialog	3	2.3.1 Avsnitt och speltillfällen	14
1.5.2 In medias res	3	2.4 SLP	15
1.6 Att hålla farten	3	2.4.1 Särskiljande utseende	15
1.6.1 Imperiet dyker upp	4	2.4.2 Särskiljande tal	15
1.6.2 Ny information	4	2.4.3 Ett bestämt mål	15
1.6.3 Nödsituation	4	2.4.4 Färdigheter	15
1.6.4 Tiden går	4	2.5 Mera om SLP	15
1.6.5 Jag har en obehaglig känsla om det här	4	2.6 Övrraskningar	16
1.6.6 Det oväntade	4	2.7 Miljö	17
1.7 Kör inte fast i detaljträsket	4	2.8 Motivation	17
1.8 Håll riktlinjen	5	2.9 Förberedelser	18
1.8.1 Improvisera hejdlöst	5	2.9.1 Dialoger	18
1.8.2 I värsta fall	5	2.9.2 Kartor	18
1.8.3 In medias res igen	6	2.9.3 Grejor	18
1.9 Spelare är som de är	6	2.10 Belöningar	18
1.10 Hältekontrakt	6	3 Uppror! — Ett introduktionsäventyr	19
1.10.1 Undvik antiklimax	7	3.1 Avsnitt ett: Denolls väg	20
1.10.2 Vad gör man?	7	3.2 Avsnitt två: En farlig färd	21
1.10.3 Håll spelarna i osäkerhet	7	3.3 Avsnitt tre: Över avgrunden	25
1.10.4 Utväg	7	3.4 Avsnitt fyra: Flykt	27
1.10.5 När kan de misslyckas	8	Mesa 291, kartor	31
1.10.6 Hjältar dör aldrig...	8	4 Förslag till äventyr	32
1.10.7 Mildare straff än döden	8	4.1 Skördemåne	32
1.11 Hålla stämningen	9	4.2 Tyst vittne	33
1.11.1 Ondskan	9	4.3 Lyxlivets lockelser	34
1.11.2 Perspektivet	10	4.4 Jedins släktklenoder	35
1.11.3 Gör underliga läten	10	4.5 Natten har tusen ögon	36
1.11.4 Rekvisita	10	4.6 Klassträff	37
1.12 Avsluta	11	4.7 Är inte vetenskapen fantastisk?	38
1.13 Färdighetspoäng	11	4.8 Strandsatta på Hoth	38
1.13.1 Poäng för delar av äventyr	11	4.9 Piraternas furste	39
1.13.2 Fasta belöningar, ökande kostnader	2	4.10 Vattenringar	39

1 ATT LEDA ÄVENTYR

1.1 Färdiga äventyr eller hemgjorda?

Du kan spela *Stjärnornas Krig* — Rollspelet med färdiga äventyr som vi ger ut (ett finns med i den här boken), eller så kan du hitta på egna. Det är mycket roligt att konstruera egna äventyr, men det finns en del fördelar med de tryckta äventyren också:

1. De första gångerna du är spelledare är det enklast att använda färdiga äventyr. Du har antagligen fullt upp med att lära dig hantera reglerna.

2. Ett färdigt äventyr ger dig en mall att gå efter när du gör egna äventyr. Det visar vad som bör finnas med och hur materialet bör organiseras.

3. Det är en hel del arbete att konstruera ett äventyr från grunden. Ibland har du kanske inte tillräckligt med tid mellan speltillfällena för att hinna göra allt klart. Då kan man ta till ett tryckt äventyr som går att spela nästan direkt.

4. Även om du inte använder det färdiga äventyret exakt som det är skrivet, kan det ge dig idéer som du kan använda i dina egna äventyr.

1.2 Förberedelser

Vad behöver man göra för att vara redo att börja ett speltillfälle?

- **Läs igenom äventyret.** Se till att du är inläst på de viktigaste händelserna i äventyret och har en uppfattning om vilka SLP du kommer att behöva spela. Försök inte lära dig saker utantill, utan skumma bara igenom äventyret och skaffa dig ett begrepp om det viktigaste. Detaljer kan du alltid improvisera eller slå upp när de behövs.
- **Se till att du har kopior på allt du behöver.** Om du använder en dialog (som i äventyret "Uppror!"), så gör kopior åt spelarna om du kan. I värsta fall kan de trängas och läsa på samma papper, men det är lättare om var och en får ett eget. Kopiera allt annat material du tror kan behövas under äventyret, i flera exemplar. Om du inte kan skaffa kopior kan du i alla fall se till att det finns papper och pennor åt alla.

- Se till att du har tärningar, pennor och anteckningspapper.
- Bjud in några vänner.
- **Ta fram något att äta och dricka.** Spel är en social aktivitet! Det är tråkigt att behöva avbryta mitt i spelet därför att folk har blivit hungriga och måste gå hem och äta. Har du inte möjlighet att fixa mat själv kan ni ta en paus och skicka ut någon som köper hem pizza eller annan färdigmat.

När dina vänner kommer börjar du med att låta dem ordna sina rollpersoner, om det behövs. Dela ut dialogen och låt spelarna läsa den högt. Sen är det klart att börja spelet.

1.3 Hur länge ska man hålla på?

Bered dig på att hålla på i tre till fem timmar. Ett kort äventyr med ett eller två avsnitt kan ta mindre. Omfattande äventyr kan ta så lång tid att man inte orkar spela färdigt dem på ett speltillfälle. Bryt i så fall när det är lagom spännande, och fortsätt en annan dag. Håll inte på tills folk somnar av utmattning!

1.4 Rollpersonerna presenterar sig

Innan spelet börjar är det bra att låta var och en presentera sig, dvs sin rollperson. Håll presentationerna korta. De bör tala om:

- **Namn och bakgrund.** Det gör mycket till stämningen om spelarna tilltalar varandra med rollpersonernas namn. Ett trick är att låta var och en skriva sitt rollnamn på en bit papper och sätta det i bröstfickan eller vika det och ställa det som en skylt framför sig på bordet. Du kan uppmuntra spelarna att använda rollnamn genom att själv göra det.
- **Utseende.** Längd, vikt, kön, klädsel, eventuell rustning, vapen eller annat som man bär på, osv.
- **Speciella beteenden, attityder och uttryck.** En bra rollperson har åtminstone ett eller två särdrag som hjälper till att illustrera hans personlighet. En prisjägare kan ha för vana att se sig om noga och alltid sitta med

ryggen mot en vägg. En grabb/tjej kan hoppa omkring och skrika "Wow, häftigt!" stup i kvarten. En laglös kan nöja sig med ett bistert leende.

Är dina spelare nybörjare och osäkra kan du göra presentationen själv och ge dem en förebild att ta efter.

SL: Per spelar Zonk Garnet som är en smugglare. Säg hej, Zonk.

Per: Hej, Zonk.

SL: Zonks dåliga vitsar har inte blivit bättre med åren. Han är efterlyst i sju solsystem...

Per: Bara några små missförstånd med dumma lokala byråkrater.

SL: Jag tror att anklagelsen lyder "plundring och allmänfarlig vårdslöshet". Zonk har ett eget rymdskepp. Lennart spelar en liten grabb, Jimmy Walker.

Lennart: Tjena grabbar!

SL: Berätta om dig själv, Jimmy!

Lennart: Jag är åtta år. Jag har rymt hemifrån. Jag vill bli rymdpilot, precis som min storebrorsa Johnny.

Per: Var är Johnny?

Lennart: Vet inte. Du, Zonk, får jag köra ditt rymdskepp?

Per: Glöm det, grabben.

1.5 Att sätta igång spelet

Ett vanligt problem är att få in spelarna i äventyret, att få dem intresserade och känslomässigt engagerade. I våra tryckta äventyr använder vi oftast två metoder:

1.5.1 Dialog

Äventyret "Uppror" innehåller en dialog som det är meningen att SL och spelarna ska läsa högt tillsammans. Samma sak finns i de flesta av våra färdiga äventyr också. Dialoger har flera funktioner:

- *De ger information.* Konversationen ger spelarna bakgrunden till äventyret och talar om för dem vilka problem de står inför. I vissa äventyr finns i stället en sida som spelledaren ska läsa upp för spelarna. Men dialoger är bättre därför att de ger spelarna möjlighet att delta.
- *De bidrar till att komma i stämning.* Spelet ska helst präglas av den speciella atmosfären från filmerna. Dialogen visar spelarna hur det är meningen att de ska tala och agera.
- *De ger spelarna en knuff i rätt riktning.* När man har läst dialogen och rollpersonerna redan har kommit överens om vad de måste

göra (som en del av dialogen) är det svårt för dem att göra något riktigt dumt redan från början.

När du konstruerar egna äventyr kan det vara en god idé att lägga in en egen dialog. Du kan faktiskt göra det bättre än vi, eftersom du kan skraddarsy din dialog efter dina spelare. I de tryckta äventyren måste vi hålla våra dialoger mer allmänna, så att vilken rollperson som helst kan säga vilken som helst av replikerna. Men du vet däremot precis vilka rollpersoner som finns, och kan anpassa dialogen efter dem.

Men ta det lugnt: rollspel är inte teater! En skådespelare i en pjäs har inget val — han måste säga och handla efter manuskriptet. En rollspelare däremot måste ha kontroll över vad hans rollperson säger och gör — annars blir spelet knappast roligt. Låt spelarna fatta alla viktiga beslut. Dialoger är bara till för att måla upp den första scenen i äventyret, och måste avbrytas innan man har fattat mer än ett viktigt beslut.

1.5.2 In medias res

"*In medias res*" är latin och betyder "mitt in i handlingen". Uttrycket används för att beskriva berättelser som börjar mitt i händelserna — inte från början. Ett bra exempel på det är *Stjärnornas Krig* (den första filmen) som börjar med att Darth Vaders stjärnjagare förföljer prinsessan Leias skepp. Filmen börjar *inte* med hur Leia planerar att stjäla ritningarna över dödsstjärnan. Det har redan hänt, och vi kommer in i berättelsen när hon jagas av Imperiets hantlangare.

Att börja ett äventyr *in medias res* är en användbar teknik. Spelarna kastas rakt in i händelsernas centrum i stället för att ägna timmar åt att ta sig dit där det händer något. Det är action från första stund, och alla blir genast intresserade. Och dessutom behöver du inte oroa dig över hur du ska få spelarna att röra sig i rätt riktning. När någon skjuter på dem har de inte tid att fundera över om de ska åta sig uppdraget, eller vilka alternativ de har.

1.6 Att hålla farten

Ibland tar det ett tag att få igång spelarna. Tempot vill gärna sakta av under spelets gång. Ibland hamnar spelarna i låsta lägen, eller kan inte hitta på något bra sätt att skaffa sig vad de behöver, eller bråkar om vem som ska få utrustning de har hittat.

Ibland är spelarna alltför försiktiga.

Problemet beror oftast på att man har gett

spelarna alltför många alternativ. De blir överbelastade eller osäkra inför valet och kan inte bestämma sig för vad de ska göra härnäst. Men man kan lösa sådana lägen genom att tvinga fram händelser.

Om det verkar gå för långsamt och spelet håller på att bli tråkigt är det viktigt att man gör något åt det. Men vad kan man göra? Här är några förslag:

1.6.1 Imperiet dyker upp

Skurkarna (vare sig det är Imperiet eller något annat) kommer plötsligt farande. En fiende väcker alltid spelarnas uppmärksamhet.

1.6.2 Ny information

Spelarna får ny information som gör det lättare att välja något av flera möjliga handlingsalternativ.

Exempel: Skeppets hypermotorer har gått sönder och det driver omkring i rymden. Spelarna får veta att de har tre planeter att välja mellan. De diskuterar vart de ska åka, men kan inte se något skäl att föredra en planet framför en annan. De tvekar och kan inte bestämma sig. Då låter du datorn ge dem lite mer information som den har hittat djupt ner i sina minnen: man kan andas luften på den första planeten, det finns en tekniskt avancerad civilisation på en planet, eller kanske den där killen Lando bor på någon av planeterna...

1.6.3 Nödsituation!

Skeppet krånglar, en robot löper amok, asteroiden visar sig vara instabil... vad som helst. Släng ett problem på spelarna. Det fångar deras uppmärksamhet, och de blir tvingade att lista ut hur de ska hantera det.

1.6.4 Tiden går

Tiden är viktig i de flesta äventyr. Om spelarna går för långsamt fram, låt en SLP påminna dem om att det är bråttom. Tala inte som spelledare, utan som en person i spelets värld.

Om spelarna ändå inte gör något är det dags för starkare medicin: Imperiet hinner anfalla innan evakueringen är klar, eller fiendebasen får underrättelser om det planerade sabotaget, eller kejserliga flottan dyker upp... Låt spelarna förstå att tiden inte står still bara för att de har svårt att bestämma sig. Det finns en hel galax som lever sitt liv oberoende av dem. Deras fiender tvekar inte, och dröjsmål kan stå dem dyrt i kritiska situationer.

1.6.5 Jag har en obehaglig känsla om det här

Om någon i sällskapet har kraftfärdigheter säger du åt honom att han känner en vibration i Kraften. Han vet inte varför, men han har en känsla av att det är bråttom. Eller han känner att de måste bege sig till planeten Verpine, genast. Eller också känner han på sig att de är bevakade...

En fördel med att använda Kraften för att sätta spelarna i rörelse är att man inte behöver förklara vad som egentligen händer. Kraften är något mystiskt och konstigt, och om den betar sig underligt blir spelarna inte förvånade över det. Samtidigt har de sådan respekt för Kraften att de vet bättre än att ignorera sådana för-
aningar.

1.6.6 Det oväntade

Något annat händer. En svartabörshaj kommer med ett erbjudande som (åtminstone vid första påseende) inte har något att göra med äventyret. Eller en nyhetssändning i holoteve ändrar situationen. Eller en av robotarna irrar iväg, och plötsligt inser rollpersonerna att de inte har sett den på flera timmar.

Det spelar egentligen inte så stor roll vad som händer, bara det är något som griper tag i spelarnas uppmärksamhet och får igång spelet igen.

1.7 Kör inte fast i detaljträsket

Stjärnornas Krig — Rollspelet är ett snabbt spel, fullt av äventyr och action. Låt inget dra ned tempot. Om du märker att spelet har kommit in i ett långsamt avsnitt där inget händer, hoppa över en bit och kör vidare. Det är självklart att man komprimerar tiden när en del av äventyret är alltför långsam. När rollpersonerna har kommit ombord på skeppet kan du t ex skippa en hel rymdresa och bara meddela att "efter fyra dagar kommer ni fram till Hoth-systemet...".

Speltekniska detaljer är visserligen trevliga därför att de ökar realismen. Men samtidigt är de ett träsk där man kan gå ned sig. Syftet med reglerna är att hjälpa dig avgöra vad som händer när en spelare gör någonting, på ett rättvist och opartiskt sätt. Med andra ord är reglerna

till för att *hjälpa* dig hålla spelet i rörelse. Om de hindrar spelet, så strunta i dem.

Kan du t ex inte komma ihåg modifikationen för att skjuta mot en liggande person, så slösa inte bort en massa tid på att bläddra fram rätt tabell. Även om det bara tar en minut, så är en sådan liten paus fullt tillräcklig för att ta musten ur en snabb, actionfylld situation. Strid är ett snabbt skeende — att hitta regler går sakta. Kommer du inte ihåg modifikationen, så använd något som verkar rimligt och kör vidare. Bedöm själv vilken av dessa spelledare som hanterar situationen bäst:

Spelledare ett: "Okej, målet ligger ned. Det blir en modifiering av din svårighetsgrad på... hmm, hur mycket var det? Hmm, minns inte, vänta. (*blädder, blädder*) Jaha, sidan 14... Just det, här är tabellen. Aha. Plus fem. Vad var det för avstånd?"

Spelledare två: Okej, din laserpistol ger i från sig ett ilsket piyew-piyew-piyew. Målet ligger ned, så du behöver slå... ah, eh — 15. (*rassel av tärningar*) Så synd. Han rullar runt, bort från dig, så du missar. Dessutom har han fått upp sin laserpistol och riktar den mot dig...

1.8 Håll riktningen

Spelarna har stor handlingsfrihet, och ibland gör de inte alls det du väntade dig. De ger sig av till Dagobah, men handlingen i äventyret fortsätter på Tatooine. Vad ska du göra?

1.8.1 Improvisera hejdlöst

Känner du dig säker i sadeln, så hitta på något helt nytt. Glöm det planerade äventyret, häng med i spelarnas svängar och kasta dem in i nya intressanta situationer. Om de vill åka till Dagobah och du tvingar dem att åka till Tatooine kommer de att bli sura. Det är inte bra för någon.

Men det är riskabelt att försöka göra om allting mitt i handlingen. Du har plötsligt inga platser, SLP eller äventyrliga situationer förberedda. Du kanske kan rädda några element från det ursprungliga äventyret (Aha! I stället för sandfolket på Tatooine kan vi ha träskfolket på Dagobah, som rider på... jätteödlor, och...). Men du blir i alla fall tvungen att hitta på mycket allt eftersom spelet går vidare.

Har du någonsin hört ett jazzband improvi-

sera? Om de är samspelade och allting stämmer kan det bli fantastiskt, men för det mesta stämmer det inte. De kommer ur rytmen, instrumenten blandar sig inte som de ska. Det låter illa.

Det är likadant att improvisera ett äventyr. Om inspirationen slår till och spelarna är i rätt stämning kan det bli något av den häftigaste rollspelsupplevelse du har varit med om. Men det är också stor risk att det inte stämmer, att du inte kan hitta på något mer än de torftigaste intriger, de tråkigaste SLP och de mest stereotypa omgivningarna.

Tyvärr kan vi inte hjälpa dig att improvisera. Antingen blir du inspirerad, eller inte.

Alltså bör du inte chansa utan förbereda dina äventyr väl. För det mesta samarbetar spelarna. Ett gott råd är att hålla dig till det förberedda äventyret de första gångerna du leder spelet. Så småningom lär du dig spelsystemet tillräckligt väl för att kunna improvisera.

1.8.2 I värsta fall

Rollpersonerna är medlemmar i en halvmilitär organisation — Alliansen. I riktiga arméer får soldaterna inte åka omkring och göra vad de vill. Och om en högre officer ger order att man ska åka till Tatooine, så åker man till Tatooine.

Om du vill kan du ge spelarna så tydliga anvisningar. Amiral den-och-den dyker upp och säger "jag beordrar er att genast åka till Tatooine". (Den som protesterar åker i kurran.)

Å andra sidan kan det hända att spelarna protesterar mot sådant tvång. Det är ju trots allt meningen att spelarna ska bestämma vad rollpersonerna gör. Och Alliansen ska ju vara demokratisk. Kör du ned saker i halsen på spelarna kan de bli sura.

Därför är det bättre om du kan framställa saken så att spelarna inte känner sig tvingade, men ändå i praktiken måste välja att göra det du vill. Som:

Amiral Ackbar: Mina vänner, det ser mörkt ut för Alliansen. Vi har fått stora problem.

Spelarroll: Vad är det för problem?

Amiral Ackbar: Om vi inte kan få det här meddelandet framfört till Tatooine senast i slutet av den här veckan finns det stor risk att vår hemliga bas på Yavin avslöjas och förstörs. Vi behöver er hjälp.

Vilken rollperson skulle vägra? Om du presenterar sakerna för spelarna på rätt sätt kommer de att göra som du vill. En riktigt skicklig spelledare kan hålla spelet i rätt riktning utan att ingripa direkt — genom att ge rätt information vid rätt tidpunkt, och framföra den på rätt sätt. Helst ska spelarna inte känna att de har blivit

leda av SL utan att de själva har kommit på det bästa alternativet — att de snarast har överlistat SL. Då är det spelarna som bestämmer vad rollpersonerna gör, det bara råkar bli rätt saker.

1.8.3 In medias res igen

En av fördelarna med att starta äventyret *in medias res* är att man aldrig behöver anstränga sig för att sätta spelarna på rätt spår. Någon skjuter på dem; de oroar sig för det, inte för vart de är på väg. Släpp ned dem mitt i smeten.

1.9 Spelare är som de är

Har du ett förberett äventyr måste rollpersonerna förstås hitta spåret och börja röra sig i rätt riktning. Senare måste du tillåta dem att avvika från den planerade handlingen. Det är viktigt att lämna utrymme för spelarnas kreativitet.

Äventyr är inte som manuskript till en film. De är inte en förutbestämd handling som måste följas till punkt och pricka. De är enbart en vägledning för spelledaren. Spelare är alltid mer kreativa och påhittiga än någon spelförfattare kan förutse. Det *går* inte att skriva instruktioner för *alla* möjligheter i ett äventyr, dels för att det skulle kräva för mycket plats, dels för att det inte går att förutse allt som spelarna kan hitta på. Därför fordrar alla äventyr en viss improvisation från spelledarens sida.

En grundregel i alla krig är att "ingen stridsplan överlever kontakt med fienden". Man kan planera i månader, men man kan aldrig veta vilka tricks den andre har hittat på. Samma sak gäller äventyr: vi kan försöka förutse alla olika val spelarna kan göra, men ändå kommer *alla* grupper som spelar äventyret att göra *något* som vi inte hade väntat oss. Det är också en del av tjusningen med att vara spelledare — att se vad dina spelare hittar på.

Här är ett exempel:

SL: Det kan naturligtvis vara lite problem att få folk att tro att eran ewok är en stormsoldat. Rustningen är faktiskt byggd för någon som är 1,80 lång.

Ewok: Jab! Nint funk?

Smugglare: Inga problem. Vi bygger en R2-dräkt åt honom.

SL: Va?

Smugglare: Vi tar skalet från en R2-robot och bygger ett utrymme inuti åt vår ewok. Med pedaler så att han kan styra R2:ans servon och gå omkring.

Ewok: Jaa, ta flöjt. Pip, vissel, breeeip!

SL: Eh...

Smugglare: Ingen bryr sig ändå om robotar. jag slår vad om att det fungerar.

SL: Hmm. Okej...

Oroa dig inte. Kom ihåg att du kan vara lika påhittig som spelarna. Och du kan manipulera situationerna mer än de kan.

Hittar spelarna en listig genväg, så låt dem hållas. Det sämsta och klumpigaste sättet att hantera deras klyftighet är att få den att misslyckas. "Nej. Det finns inga delar till R2-robotar någonstans på basen. Det är nog bäst ni hittar på något annat." Sådan manipulation är mycket frustrerande för spelarna. De tycker att de har fått en lysande idé, och så kommer du (din tråkmåns) och förstör den.

Å andra sidan är ingenting särskilt enkelt. Att bygga om en R2-robot kräver en hel del arbete. Låt dem slå ett par gånger för att reparera robotar. Dessutom kanske R2:an går lite underligt, kanske ewokens pip inte låter riktigt övertygande. Även om stormsoldaterna inte anar sanningen kan du alltid låta spelarna svettas lite:

Stormsoldat: Den där lilla roboten låter inte riktigt frisk. Vad är det för fel på den?

Spelare: Åh, ingenting. Eh, kanske servoenheterna behöver ses över.

Stormsoldat: OK. Ditt identitetskort stämmer. Fortsätt.

Kanske rollpersonerna stöter ihop med några kejsrerliga tekniker som bekämpar en eldsvåda och vill rekvirera R2:an för att öppna och stänga säkerhetsdörrar som kan begränsa elden. Eller kanske en annan R2-enhet dyker upp och vill prata.

Du kan alltid använda spelarnas improvisationer som utgångspunkt för dina egna idéer, eller för att skapa nya hinder längre fram. Men du bör alltid belöna spelarnas list och påhittighet. Att lösa problem på ett kreativt sätt är ju vad spelet handlar om.

1.10 Hjältekontrakt

Hjältar dör aldrig förrän i filmens sista rulle, och oftast inte då heller. Och hjältar misslyckas inte — åtminstone inte ordentligt och varaktigt. Om de gjorde det skulle de inte vara hjältar. Man brukar säga att de har "hjeltekontrakt" — dvs det är nödvändigt för handlingen att de inte stryker med eller misslyckas i dramatiska ögonblick.

Meningen med rollspel är att man tillsammans skapar en spännande berättelse. I *Stjärnornas Krig — Rollspelet* ska berättelsen vara av samma typ som i filmerna. Reglerna är ett system som hjälper dig berätta historien och ger dig möjligheter att opartiskt avgöra om handlingar lyckas eller misslyckas. Men ibland hamnar reglerna i vägen.

När det avgörande ögonblicket är inne måste det gå på ett visst sätt, av dramatiska skäl. Annars är berättelsen inte tillfredsställande.

1.10.1 Undvik antiklimax

Här är ett exempel. Rollpersonerna har hört rykten och legender om *Prana Alexander*, ett vetenskapligt forskningsskepp som försvann för fem hundra år sedan. De har rest över halva galaxen för att försöka hitta det förlorade skeppet. De tror att ombord på det skeppet finns en biofryst xenomorf som var en stor och betydelsefull filosof i sin kultur. Om de kan hitta filosofen, väcka honom till liv och övertyga honom om att upproret mot Imperiet är rätt, så kommer Alliansen att vinna många betydelsefulla och mäktiga vänner.

Efter veckor av sökande har sällskapet funnit *Prana Alexander*, väckt och befriat filosofen och övertalat honom att hjälpa rebellerna. Nu är de på väg till filosofens hemplanet. När de kommer ut ur hyperrymden råkar de ut för en kejserlig tullfregatt som fordrar att få komma ombord och söka igenom deras skepp. De gömmer filosofen och bereder sig att bli bordade.

Du slår den kejserlige officerens söka-TN och spelarnas smyga-TN. Officerens resultat blir mycket högre. Måste det betyda att han hittar filosofen, fängslar alla rollpersonerna, och äventyret är ett komplett misslyckande? Vilken antiklimax det skulle vara! Av dramatiska skäl kan du inte låta det hända.

1.10.2 Vad gör man?

Det finns två sätt att rädda situationen. Om du var förutseende nog att slå tärningarna för officeren där spelarna inte kunde se dem, kan du alltid ignorera resultatet och bara meddela att han inte hittar den gömde filosofen.

Är det fusk? Nej! Du förvränger inte reglerna för att ställa till elände för spelarna eller för att gynna en spelare på någon annans bekostnad. Du förvränger reglerna för att göra spelet njutbart. Det är en spelldares rätt.

Ett annat alternativ är att utnyttja misslyckandet för att skapa en ny situation. Tänk dig att officeren hittar filosofen. Måste det betyda arrest och misslyckande?

Officer: Jaså, ni smugglar oregistrerade passagerare, va?

Rollperson: Öh, ja, nej, ni förstår...

Officer: Straffet för det är sju års straffarbete.

Rollperson: Åh...

Officer: Sju års straffarbete. Man kan fråga sig hur mycket en man skulle ge för att slippa sju års straffarbete?

Rollperson: Umm... vad sägs om 1000 krediter?

Officer: Sju år är en mycket lång tid.

Rollperson: 2500?

Officer: Ett nöje att göra affärer med er. (*Lyfter sin komlänk till munnen*) Rapport från löjtnant Krald: inga anmärkningar mot skeppet.

1.10.3 Håll spelarna i osäkerhet

För att spelet ska bli tillfredsställande måste man hålla spänningen uppe. Spelarna måste alltid *tro* att de kan misslyckas. Helst ska de sitta som på nålar och slita sitt hår i förtvivlan.

Om de tror att de har hjältekontrakt, att de alltid kommer att klara sig på något sätt, kommer de att dansa igenom de värsta faror du kan hitta på utan att oroa sig. Då har äventyret förlorat sin skärpa.

Därför är det viktigt att inte dela ut hjältekontrakt alltför generöst. Se till att spelarna alltid tror att det är möjligt eller till och med sannolikt att de kommer att misslyckas. En god grundregel i alla rollspel är att om man handlar förnuftigt så går det aldrig fullständigt åt skogen. Men om man gör dumheter måste man ta konsekvenserna — inom rimlighetens gräns.

Dessutom: kom ihåg att ett hjältekontrakt aldrig gäller en enskild person utan bara spelargruppen. Enskilda rollpersoner kan mycket väl bli tillfångatagna eller dödade utan att det leder till ett antiklimax som förstör äventyret.

1.10.4 Utväg

Det är bara i nyckelmomenten som man kan bli tvungen att strunta i reglerna för att rädda berättelsen. Utmed vägen mot äventyrets avgörande ögonblick blir det bara intressantare om spelarna schabblar bort en del av sitt uppdrag eller misslyckas med ett tärningsslag. Det gör deras uppgift svårare och ökar därför spänningen, utan att äventyret som sådant riskeras.

När man behöver rädda gruppen från en katastrof finns det alltid en sak man kan ta till: kraftpoäng. I ett kritiskt läge kan du alltid påminna dem om möjligheten att använda en kraftpoäng för att höja sina chanser. Normalt

bör kraftpoängen användas *innan* man slår tärningarna, men du kan kosta på dig att vara snäll på den punkten om det behövs. Att fördubbla alla tärningsnoteringar är i regel tillräckligt för att reda ut en svår situation — och om det inte räcker, tja, Kraften är mystisk och svårbegriplig, och om någon räddas på ett mirakulöst sätt när han litar till Kraften kommer han antagligen inte att klaga.

1.10.5 När kan de misslyckas?

Givetvis är det alltid möjligt att misslyckas. Om spelarna inte beter sig som hjältar bör de inte behandlas som sådana. Och vanliga dödliga misslyckas ofta.

Om dina spelare grälar med varandra, handlar fejt, samlar på sig mörkerpoäng eller struntar i att de är på uppdrag åt Alliansen, så kan ett misslyckande vara ett bra sätt att straffa dem. Låt dem bli tillfångatagna, berövade sin utrustning och kastade i fängelse. De kan få en möjlighet att fly, men bör bli av med en del saker de sätter värde på.

Det är inte alltid nödvändigt att gripa in och rädda rollpersonerna från katastrofer. Även om spelarna sköter sig bra kan ett dramatiskt misslyckande bli en bra historia. De kanske offerar sig för att hindra att ett viktigt dokument kommer i fel händer, eller för att rädda en planet från Imperiets onda anslag. Kanske de låter sig tas till fånga för att ge andra möjlighet att komma undan. Det är förstås inte slutet på historien, men det är åtminstone ett tillfälligt misslyckande.

Om spelarna verkligen gör bort sig under ett äventyr bör de givetvis misslyckas. Men för hjältar är ett misslyckande aldrig permanent. De uppnådde inte sitt mål — det är en infallsvinkel till nästa äventyr. För att kompensera för förlusten måste de bege sig någon annan stans och göra bättre ifrån sig än förra gången.

Dramatiska misslyckanden är alltid godtagbara. Det är de slumpartade, meningslösa misslyckandena som du inte bör acceptera.

1.10.6 Hjältar dör aldrig — de bara ersätts av yngre skådespelare

Vad innebär ett misslyckande egentligen?

I sagorna — till skillnad från verkligheten — kan folk ta stora risker och klara sig oskadda.

Om det hade varit på riktigt skulle Luke, Han och resten av gänget varit döda många gånger om. Men de har klarat sig därför att de är *hjältar*.

Det är därför det är så svårt att döda någon, slutgiltigt och fullständigt, i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Det är inte svårt att bli utslagen eller dödligt sårad, men läkekonsten är så avancerad att även en dödligt sårad person har rätt goda chanser att klara sig. Och man har alltid sina kraftpoäng att ta till.

Var försiktig med att ta död på spelarroller. En person som är betydelsefull för handlingen får inte dö i första kapitlet, därför att man då inte kommer längre. En hjälte bör inte dö bara för att en stormsoldat råkade få in en lyckträff. Nej, en hjältes död bör vara en viktig händelse som är passande för hjältens plats i historien. Ett ögonblick för att säga några sista ord, ta farväl eller kanske överlämna viktig information till sina vänner — är ett måste.

Dessutom lägger spelarna ofta ned mycket energi på att utveckla sina rollpersoner. De blir engagerade, och därför blir de ledsna om de förlorar sin rollperson. En spelare kan acceptera att han förlorar sin rollperson på ett dramatiskt riktigt sätt, men han känner sig lurad om det bara är en meningslös slump.

1.10.7 Mildare straff än döden

Finns det andra sätt att tillrättavisa spelarna om de ställer till med dumheter? Ja, det finns många sätt:

- *Förlust av färdighets- eller kraftpoäng.* Du kan låta dem lyckas trots sina misstag — kanske en SLP räddar dem. Men eftersom spelarna skötte sig dåligt reducerar du antalet färdighetspoäng du delar ut efteråt. Eller också kan du låta bli att ge tillbaka kraftpoäng som de har använt.
- *Tillfångatagna.* De kan bli tillfångatagna. Det händer hela tiden. Men naturligtvis kan man inte hålla hjältar inspärrade särskilt länge. De hittar förr eller senare ett sätt att rymma. Eller kanske någon av dem är fri och hjälper de andra att ta sig ut. Eller någon utomstående person inom Alliansen räddar dem. Eller de lyckas muta vakterna, eller en robot kommer förbi och de programmerar om den så att den hjälper dem. Du kan låta dem ruttna i fängelse i flera veckor i väntan på hjälp; du kan skicka dem till saltgruvorna på Kessel och ge dem möjlighet att organisera ett fånguppror.

- *Det blir svårare.* Slarvet förstör inte möjligheterna att lyckas, men gör att det blir svårare. Larmet går, vakten fördubblas, fienden kommer undan. Sådant får spelarna att förstå att de har schabblat, men ger dem ändå en chans att lyckas.
- *De misslyckas med sitt uppdrag.* Alla klarar sig oskadda, men uppdraget går åt skogen. Nu vet spelarna bestämt att de schabblade. De vill ta igen det, och du bör då ge dem en möjlighet. Tänk dig att de har fått i uppdrag att åka till Zark-systemet och köpa ett nytt vapen av xenomorf tillverkning. De tar sig dit, klantar till det för sig och blir lagom förvånade när en representant för Jabba dyker upp, bjuder över dem och försvinner med vapnet mitt framför näsan på dem. De har misslyckats, men nästa gång kan du sätta dem på ett äventyr där de ska överfalla Jabbas ombud och stjäla vapnet, eller förfölja honom till ett annat solsystem, eller...
- *De lyckas till hälften.* Spelarna lyckas inte riktigt genomföra det de hade tänkt sig, men de lyckas ändå göra någonting som är till nytta för upproret. De får inte tag på vapnet, men de råkar få veta någonting om Jabba som ger dem möjlighet att öva utpressning mot honom. Eller de får tag på ritningarna till en hemlig kejserlig bas, så när de rapporterar till sina överordnade har de något som balanserar misslyckandet.
- *Ta ifrån dem en leksak.* Rollpersoner blir fästa vid sina ägodelar. En smugglare skulle hellre mista sin högra arm än bli av med sitt rymdskepp (trots allt finns det ju väldigt fina proteser i *Stjärnornas Krig*). Om spelarna verkligen gör bort sig kan du ta ifrån dem värdefulla ägodelar — de förstörs i strid, konfiskeras av Imperiet, måste lämnas kvar när man flyr, eller något liknande.
- *Förakt från SLP.* Alla hatar att framstå som löjliga. Ett sätt att näpsa spelarna är att utsetta dem för hån. Gör ingenting "riktigt" mot dem — ta inte ifrån dem pengar, ägodelar eller friheten, ge dem inga skador eller förlorade kroppsdelar. Men tala om för dem att de har svikit upproret. Amiral Ackbar är besviken på dem. Andra rebeller viskar eller fnittrar bakom ryggen på dem. Ingen vill sitta vid deras bord i mässen, folk gör kommentarer som visar att hela gruppen anses som en samling töntar. Det ryktas att de kommer att bli omplacerade till arkivsektionen, avdelningen för in- och utgående post. Naturligtvis blir det inte så, utan nästa gång måste du låta dem vara med i händelserna igen. "Amiral Ackbar är mycket tveksam till att ge er det här uppdraget, men det finns ingen annan att välja på."

1.1 1 Hålla stämningen

En spelledares jobb är bland annat att upprätthålla den speciella *Stjärnornas Krig*-stämningen. Här följer några råd om hur man gör det:

1.1 1.1 Ondskan

Det kan vara roligt att spela äventyr där berättelsen innehåller moraliska problem. Man kan tvinga spelarna att fatta moraliska beslut — "Är det rätt att döda den här personen?" "Är det rätt att stjäla den här landfräsaren?" "Är det rätt att ljuga oss ur den här situationen?" Det kan leda till mycket intressanta diskussioner efteråt.

Men det är inte *Stjärnornas Krig*.

I *Stjärnornas Krig* är skurkarna onda och hjältarna goda. Några balanserar på kanten: Han Solo är smugglare, ett yrke som kan ifrågasättas, men i grunden har han ett hjärta av guld. Prisjägaren Boba Fett däremot, är helt hjärtlös.

Det bör helst aldrig finnas någon tvekan om vad som är rätt eller fel. Se till att skurkarna är ordentligt onda!

Å andra sidan slipper man inte helt ifrån moralen. Att vara "god" eller "ond" är inte bara en etikett man kan klistra på någon. Att en person är en hjälte och jobbar åt Alliansen ger honom inte rätt att göra vad som helst. Det onda finns i Imperiet, men det betyder inte att alla dess tjänare är onda. Många av dem är vanliga medborgare som gör sitt jobb och bara inte har förstått att Imperiet är genomruttet. Den är ond som gör onda gärningar, den är god som gör goda gärningar.

Om spelarna t ex tycker att de självklart har rätt att skjuta alla som jobbar åt Imperiet måste du sätta stopp för det. Ge dem mörkerpoäng! I värsta fall kan du till och med ställa dem inför Alliansens Krigsrätt och anklaga dem för krigsförbrytelser.

Sådana moraliska problem kan oftast undvikas genom att göra ondskan riktigt ond, så att det inte är någon tvekan. Men tänk också på att ondskan i *Stjärnornas Krig* aldrig är närgånget grym. *Stjärnornas Krig* liknar gamla filmer från 30-talet: ville man visa ett mord på den tiden, så fick publiken se en skugga som stack ned en annan. I moderna filmer är det ofta tvärtom: man frossar i våld, kameran visar närbilder på kniven och blodet. *Stjärnornas Krig* gör inte sådant. Man visar en planet som exploderar, men man visar inte Auschwitz.

Så håll dina ondingar på ett raffinerat plan. Visst begår Imperiet hemska övergrepp, tortyr och folkmord — men det händer inte i närheten

av rollpersonerna. Kameran skulle aldrig visa sådant, därför bör du inte heller göra det.

1.1 1.2 Perspektivet

Allting i *Stjärnornas Krig* är enormt. Det handlar om rymdopera. Rollpersonerna äter planeter till frukost och spelar biljard med kometer på eftermiddagen. Allt är minst fem kilometer långt, eller stort som en mindre måne, eller sju miljoner år gammalt. Oddsen är alltid 7000 mot 1, och man spränger aldrig en landfräsare om man kan spränga en planet.

En del av det magiska med science fiction är att rymdens storlek imponerar oss. Att filmerna blivit så framgångsrika beror delvis på att den stora duken och det fina ljudet kan förmedla något av storleken. Tänk bara på inledningsscenen till *Stjärnornas Krig*, där man först ser prinsessan Leias skepp susa förbi. Wow, vad häftigt! Men sen kommer stjärnjagaren... och man hisnar. Du har naturligtvis inte Cinema-scope-projektorer eller sexkanalig stereo hemma, så du kan inte ge intryck av storhet på samma sätt som Lucasfilm gör.

Men du kan ändå försöka mana fram en känsla av förundran. Det bästa sättet är att använda jämförelser:

Spelare: Vi vänder och går till anfall.

SL: Är du säker på att det är klokt?

Spelare: Varför inte?

SL: Det är en kejsarlig stjärnjagare. Den är två kilometer lång och har kanoner i samma format.

Spelare: Två kilometer?

SL: Japp. Här, titta på papperet. Här har vi en stjärnjagare (*ritar en triangel som fyller större delen av papperet*). Här är ert skepp (*gör en liten prick i kanten*).

Spelare: Uff. Jaha... hörni, det är kanske bäst att vi gör oss klara att hoppa till hyperrynden.

Det finns andra sätt att beskriva enorma saker också:

- *Gester.* Det är bättre att visa hur stort något är än att bara säga det. Vifta med armarna, håll dem isär för att visa något stort, rör dem sakta för att visa hur någonting stort rör sig (oavsett den verkliga farten ser det alltid ut som om stora saker rör sig sakta). Gör djupa, bullrande ljud.
- *Använd superlativ.* Att visa är bäst, men du kan också måla med språket. Monstruös, väldig, enorm, ofattbar, massiv, överväldigande, imponerande, fruktansvärt stor, oöverskådlig, otrolig, väger så många ton att siffrorna inte får plats på papperet, drivs av fusionsgeneratorer på trettioåtta kvadriljo-

ner ziljoner megawatt, lika mycket energi som sju solar... Du fattar.

1.1 1.3 Gör underliga läten

Vi menar allvar. Nåja, lite allvar i alla fall. *Stjärnornas Krig* är fullt av trevliga, annorlunda ljud. Om du har förmåga att låta på konstiga sätt kan du utnyttja det till "ljudeffekter" som bidrar till stämningen. Om du inte kan (och det är många som inte klarar det) kanske någon av spelarna kan göra det. Det är ganska troligt att det finns åtminstone någon i din grupp som kommer ihåg hur saker lät i filmerna, eller som har lärt sig långa stycken av dialogen utantill. Kör på med:

- tssssCHUNK (*säkerhetsdörr som stängs*)
- ptjeeow-ptjeeow-ptjeeow (*eld från laservapen*)
- zzzzzDOOMMP (*skott från jonkanon*)
- mmmmmmmuller (*stjärnjagare*)
- pip-fluuuitt-buoot-biipp (*R2-enhet*)
- huueeuuuweeeuuu (*TIE-jaktskepp som anfaller*)
- hsss-kssch, hsss-kssch (*Darth Vader*)
- eiii-DOMB, eiii-DOMB (*pansarklivare*)

1.1 1.4 Rekvisita

Inget gör saker så verkliga som riktiga föremål man kan titta på och hålla i. Det är alltid bra att ha en del sådan rekvisita till hands som man kan ta fram på lämpliga ställen i äventyret. I färdiga äventyr följer det ofta med bilder och annat som man kan dela ut. När du gör egna äventyr kan du konstruera egna saker.

En sak som är nästan nödvändig i alla äventyr är en karta. Den kan göras enkel (blyerts-skiss på rutat papper) eller lyxig (i färg med bilder och vacker text). För det mesta behöver man flera kartor, t ex över solsystemet, över den viktigaste planeten, över en stad och kanske en särskild karta över en viktig byggnad. En karta blir mer användbar om man skriver dit en skala någonstans, t ex "en ruta = 1 ljusår" eller "1 centimeter = 2 meter", eller vad det nu är.

Om spelarna har ett eget skepp kan du göra detaljerade ritningar över skeppet, kanske tillsammans med spelarna om de är roade av det.

När spelarna är på väg till en ny planet kan du ge dem vissa fakta om den, t ex "så här står det i *Galaktisk Uppslagsbok*" eller "artikeln i *Reseguide till de Yttre Solsystemen* säger att..."

Reklam, restaurangmenyer, utdrag ur guideboken från ett museum, nästan allt kan bli rekvisita.

Men kom ihåg en sak: trots att det mesta av

rekvisitan är papper, så *existerar det inget papper i Stjärnornas Krigs universum*. De använder elektroniska anteckningsböcker och liknande för att skriva och läsa information. All text visas på dataskärmar. Vill du ge rollpersonerna ett skrivet meddelande kan du rita en dataskärm på papperet och skriva texten på skärmens yta, så att de förstår hur det ser ut.

1.12 Avsluta

För det mesta tar speltillfället slut när rollpersonerna har utfört sitt uppdrag (eller gjort så många missar att de måste ge upp). Men vissa äventyr tar mer än ett speltillfälle att spela färdigt. Då gäller det att hitta ett lämpligt ställe och avbryta spelet där. Sedan kan man fortsätta där man var nästa gång.

Det finns två lämpliga "avbrottsställen": mellanspel och knivsegg.

De flesta äventyr kan delas in i flera avsnitt (eller akter, om man så vill). Mellan "akterna" finns det i regel "mellanspel" då rollpersonerna t ex ägnar sig åt att läka sina skador, resa till en ny plats, eller något annat som är relativt stillsamt och okomplicerat. De flesta färdiga äventyr är redan indelade i avsnitt där varje del innehåller ett problem som måste lösas innan man kan gå vidare till nästa. Då är det lämpligt att avbryta spelet mellan två avsnitt.

En "knivsegg" är ett spännande ögonblick mitt i ett äventyr... när TIE-jaktskeppen anfaller, när skeppets motorer just har gått sönder och det faller genom en utforskad planets atmosfär, när den kejserliga pansarklivaren kommer klampande genom skogen där rollpersonerna har gömt sig i ett buskage.

Okej, dags att gå hem.

Bryter du vid en knivsegg får du vara beredd på stön och tandagnissel från spelarna — de vill veta vad som händer härnäst. Och det är just meningen med att avbryta när det är som mest spännande. Spelarna måste komma tillbaka nästa gång för att få reda på hur det gick.

1.13 Färdighetspoäng

Vid slutet av äventyret är det dags att dela ut färdighetspoäng. I färdiga äventyr finns det rekommendationer som visar hur många poäng man i genomsnitt bör ge varje spelare för just det äventyret.

När du konstruerar egna äventyr bör du bestämma en genomsnittlig belöning redan från början. Den bör inte vara mindre än 3 och inte mer än 10 poäng per spelare.

Hur många poäng spelarna faktiskt får bör variera beroende på:

- *Hur väl gruppen skötte sig i allmänhet.* Lyckades de besvara alla dina gåtor, hitta på intelligenta lösningar, överlista och övermana sina motståndare? Ge dem en extra poäng eller två — kanske så mycket som fyra eller fem om de verkligen lyckades utomordentligt bra. Om de schabblade rejält drar du av en eller två poäng, eventuellt mer.
- *Hur väl de enskilda personerna skötte sig.* Om en spelare bidrog särskilt mycket till äventyret, hittade på bra saker, agerade intelligent, höll samman gruppen, osv, kan du ge honom eller henne en extra poäng eller två. Om en spelare var särskilt passiv och inte gjorde någonting, eller om han aktivt hindrade de andra, drar du av ett par poäng.
- *Om de samarbetade eller bråkade.* Om spelarna fungerade bra tillsammans, löste konflikter och satte sitt uppdrag för Alliansen främst, belönar du dem för det. Om de grälade, förlorade tålamodet eller hela tiden ifrågasatte dina beslut, gör du avdrag för det.
- *Om de roade dig och varandra.* Om det var ett särskilt bra speltillfälle kan det vara värt en extra poäng åt alla.
- *Om de spelade sina roller.* Om en spelare lät sin rollperson göra något riskabelt, eller förlora något värdefullt — därför att det är så en hjälte borde handla — bör du belöna honom rikligt. Det här är ett *rollspel*, och en spelare som offerar något för att spela sin roll väl bör belönas. Om någon tvärtom handlar i strid mot sin rollpersons natur eller inte bryr sig om att utveckla en personlighet åt sin roll, bör han få avdrag.

1.13.1 Poäng för delar av äventyr

I våra färdiga äventyr ger vi ofta färdighetspoäng separat för de enskilda avsnitten. Det är ungefär som när en lärare delar upp poängen på en skrivning — fråga ett är värd fem poäng, fråga två är värd tio, osv. Man kan göra samma sak i ett äventyr.

Exempel: Ett äventyr innehåller tre avsnitt, och den sammanlagda genomsnittliga poängsumman är sex. I avsnitt ett ska rollpersonerna ta sig in i en kejserlig bas och lära sig en hemlig kod. Kanske det avsnittet är värt två poäng. Om personerna lyckas ta sig in, utföra uppdraget och ta sig ut utan att någon slår larm får de båda poängen. Om de blir tillfångatagna men lyckas fly får de en poäng. Blir de tillfångatagna och du måste skicka in en SLP för att befria dem får de inget alls.

Du kan strukturera belöningarna för de andra två avsnitten på samma sätt.

1.13.2 Fasta belöningar, ökande kostnader

Lägg märke till att kostnaden för att öka en färdighet blir högre ju bättre TN man har. Det kostar bara tre färdighetspoäng att höja en färdighet på 3T ett "snäpp", men det kostar sex poäng att höja en färdighet på 6T lika mycket

Antalet färdighetspoäng per äventyr ökar däremot inte. Ett äventyr är värt mellan 3 och 10 poäng, plus eventuella bonuspoäng — allra högst kanske 15 poäng. Och det ändras *inte* i takt med att rollpersonerna blir bättre.

Det betyder att ju bättre rollpersonerna blir, desto långsammare går det för dem att bli ännu bättre. Det är förnuftigt eftersom en nybörjare kan bli bättre snabbt genom att lära sig av andra, medan en expert redan är en av de bästa som finns inom sitt område och bara kan lära sig nya saker genom egna funderingar och experiment.



2 ATT KONSTRUERA ÄVENTYR

2.1 Vilken typ av berättelse?

2.1.1 Vad är Rymdopera?

Det är lättare att tala om vad rymdopera inte är. Det är inte:

RIKTIG SCIENCE FICTION

Rymdopera räknas som en underavdelning till science fiction, men "riktig" science fiction tar alltid hänsyn till vetenskapen och naturlagarna, och ställer upp intressanta problem som bara kan lösas med vetenskap och forskning. Rymdopera bryr sig knappast om vetenskapen. Man använder mycket sådant som förekommer i science fiction — rymdskepp, xenomorfer, strålvapen — men man har dem för att sätta ihop intressanta berättelser (eller för att få tju-siga bilder på bioduken). Man gör ofta saker som strider mot vetenskapen, helt enkelt därför att det blir roligare så. Man bekymrar sig inte om vad som är möjligt utifrån vårt nuvarande vetenskapliga kunnande. Mycket av det som händer i *Stjärnornas Krig* är omöjligt, till exempel ljud ute i rymden, skepp som rör sig i strid mot Newtons lagar, osv. Men visst vore det tråkigare om rymdstriderna försiggick under total tystnad!

Det betyder inte att *Stjärnornas Krig* är fel, men eftersom filmerna inte bekymrar sig om vetenskapliga fakta bör du inte heller göra det. Om spelarna börjar ställa besvärande frågor om teorin bakom hypermotorerna, eller hur repulsorer fungerar, eller om en planet du har konstruerat är möjlig — tala då om för dem att det egentligen är ointressant i det här sammanhanget. Eller prata låtsasvetenskaplig rotvälsta tills de tröttnar. I *Stjärnornas Krig* är allting möjligt — om det bidrar till en spännande historia och intressanta händelser. Alla planeter du hittar på kan finnas, därför att du är spelledare och om du säger att planeten finns, så finns den.

Å andra sidan är det dumt att direkt eftersträva sådant som strider mot naturlagarna. Eftersom spelarna måste fantisera för att njuta av spelet är det onödigt att belasta deras naturliga tendens att tänka vetenskapligt med uppenbart omöjliga saker. Om någonting faller uppåt är det säkrast att du har en bra förklaring till hands, annars tycker spelarna bara att det är löjligt.

SCIENCE FANTASY

Detta är en annan underavdelning av science fiction. Liksom i rymdopera bekymrar man sig inte så mycket om naturlagarna eller den riktiga vetenskapen. Men science fantasy handlar ändå om vetenskap. Hjältarna uppfinner en ny fantastisk maskin med vars hjälp de kan besegra utomjordiska fiender, eller någon smart möjäng som tar kål på skurken. De typiska hjältarna är ingenjörer eller tekniska genier.

I *Stjärnornas Krig* uppfinner huvudpersonerna aldrig någonting. De använder saker som finns i deras värld. Manusförfattaren (eller spelledaren) kan slänga in en apparat som publiken inte har sett förut, om han behöver den för en dramatisk effekt — men rollpersonerna är inte uppfinnare och filmerna frossar inte i beskrivningar av olika fantastiska maskiner.

I spelet, precis som i filmerna, bör personerna ta tekniken för given. För dem är det lika naturligt att köpa laserpistoler och att resa med rymdskepp, som det är för dig att köpa en kassetbandspelar eller cykla till skolan. Men lika lite som du kan uppfinna en tolvcyldrig atomdriven dammsugare, lika lite kan filmernas eller spelets huvudpersoner uppfinna saker.

LITTERATUR

Utforskning av människans psyke, funderingar över människornas natur och situation, filosofisk diskussion om livet och verkligheten — allt sådant är fint och bra, men det hör inte hemma i en rymdopera.

2.1.2 Vad rymdopera är

- **Massor av action.** Berättelsen är fartfylld och underhållande.
- **Många strider.** Varje historia måste innehålla minst en stor strid, helst flera.
- **Det goda mot det onda.** Det finns aldrig några moraliska frågetecken i *Stjärnornas Krig*, och det bör inte finnas några i ditt spel. Spelarna bör alltid vara goda och deras motståndare bör alltid vara verkliga svin.
- **Många klichéer.** Man kan nästan alltid lita på sina kamrater. Dialogen är fräsig. Skurkarna är alltid nattsvarta. Hjältarna är vackra, skurkarna är fula. Neutrala personer visar sig antingen ha ett hjärta av guld (som Han Solo) eller vara ohjälpligt skumma (som Boba Fett). Den rätta sidan vinner alltid. Hjälten får alltid flickan. Nåja, det förekommer ibland sådant som *inte* är klichéer.

- **Storslagen miljö.** Allting är större, bättre, explosivare, magnifikare. I de flesta filmer nöjer man sig med att spränga skurkens högkvarter; i *Stjärnornas Krig* spränger man en hel planet. I de flesta filmer är ett slagskepp någonting stort; i *Stjärnornas Krig* är stridsstationen Dödsstjärnan stor som en måne. De flesta filmer handlar om människor som inte lämnar några större spår i världshistorien; i *Stjärnornas Krig* räddar huvudpersonerna hela galaxen.

Dina äventyr bör ha något av samma storslagna inramning. I avsnitt C1.11.2 finns några tips om hur man förmedlar känslan av imponerande storlek till spelarna.

I allmänhet gäller att du aldrig bör låta något vara jättestort om det kan vara monstruöst; aldrig litet om det kan vara mikroskopiskt. Gör äventyr där huvudpersonerna räddar planeter, inte byar. Flyg ljusår, inte kilometer. Besegra monster stora som Medelhavet, inte som varulvar.

2.2 Planera äventyrets struktur

Jaså, du har en idé till ett äventyr? Då är det dags att omvandla idén till verklighet. Börja med att göra några anteckningar, en enkel plan över äventyrets struktur. Dela upp det i episoder och avsnitt. Varje del måste innehålla minst ett problem för spelarna. Spara lösningen på huvudproblemet till sist. Här är ett exempel på hur man kan strukturera ett äventyr:

Idé: Rollpersonerna måste bege sig till Sayblonn-systemet och skaffa tillbaka en stulen relik som har stor religiös betydelse för Okfili-folket, en xenomorf art.

Avsnitt 1: Resan till planeten Sayblonn. Överfall av pirater på vägen.

Avsnitt 2: Landa på Sayblonn. Planeten ockuperad av Imperiet. Myndigheterna ställer besvärande frågor om laserskador på gruppskepp och vill att de ska vittna mot piraterna. Spelarna måste samarbeta utan att avslöja sina förbindelser med upproret (eller vägra, och därmed råka i svårigheter).

Avsnitt 3: Hitta relikten. Rollpersonerna försöker ta kontakt med en rebellagent de fått anvisad av Alliansen, men det visar sig att han är död. De måste ta reda på vem som har mördat honom.

Avsnitt 4: Mördarjakt. Hitta mördarens bas ute i ödemarken.

Avsnitt 5: Eldstrid. Mördaren är en pirat. Spelarna kan antingen ta honom själva eller vända sig till Imperiet och be dem skicka stormtrupper. Om Imperiet blir inblandat finns det risk att de får reda på relikten och undrar varför spelarna är intresserade av den.

Avslutning: Smuggla relikten till skeppet utan att Imperiet märker något.

2.3 Avsnitt

Fundera över de olika avsnitten i din plan. Det är bra om rollpersonerna får användning av så många olika färdigheter som möjligt. Därför bör varje äventyr innehålla:

- **Ett avsnitt som fordrar strid.** Strider är spännande, och spelarna behöver få utlopp för sin aggressivitet genom att skjuta på skurkar åtminstone en gång per äventyr, kanske flera.
- **Ett avsnitt som innehåller strid mellan rymdskepp.** Sådana strider är en viktig del av *Stjärnornas Krig* och bör ofta inträffa i spelet.
- **En jaktscen.** Jakter finns i alla filmerna, i alla tänkbara miljöer och fordon.
- **Ett avsnitt som fordrar samspel med SLP.** Sådana händelser ger spelarna tillfälle att spela sina rollpersoner som personligheter och att använda sådana färdigheter som Köpslå, Bluff, Ledarskap och Byråkrati.
- **Ett avsnitt där spelarna måste lösa en gåta eller ett problem.** Det är ganska enkelt att ordna en situation som kräver lite tankeverksamhet. Spelarna gillar sådant också.

I vårt tänkta äventyr här ovan innehåller avsnitt 1 en rymdstrid, avsnitt 2 har en interaktion med SLP, avsnitt 3 innehåller problemlösning, avsnitt 4 ger användning för färdigheterna Överlevnad och Söka (och kanske lite mer problemlösning) plus antagligen en jaktscen, och avsnitt 5 är en vanlig hederlig eldstrid.

Om din plan inte innehåller alla dessa fem element kan du kanske lägga till ett extra avsnitt någonstans. Strider är lätta att få in — alla värdefulla saker försvaras vanligen av någon. Problemlösning och SLP är också lätta att stoppa in.

2.3.1 Avsnitt och speltillfällen

Ett speltillfälle är den tid du tillbringar med dina spelare. Ett äventyr kan spelas färdigt på ett speltillfälle, men ibland tar det längre tid. Slutet på ett avsnitt är ofta ett bra ställe att avbryta,

om klockan blivit för mycket. Men det är inget som hindrar att man spelar flera avsnitt i en följd.

2.4 SLP

Varje avsnitt bör innehålla åtminstone en intressant SLP. Till och med en ren stridssituation kan göras intressantare om någon av motståndarna har oväntade färdigheter eller gör överraskande trick. Resten kan vara rena statister som bara skjuter och duckar.

Men vad gör en SLP intressant?

2.4.1 Särskiljande utseende

Om det är en människa kan du använda någon du känner eller någon du känner till, t ex en skådespelare, som förebild. Är din SLP lång och kantig som Johannes Brost? Färgstark och ståtlig som Margareta Krook? Fet och jovialisk som Sune Mangs? Skriv ned ett par adjektiv som beskrivning av personens utseende — skäggig, flintskallig, sexig, fet, lång, mörkhyad, blond, buskiga ögonbryn, etc. Det spelar inte så stor roll hur personen ser ut, bara det finns en beskrivning som spelarna kan utgå ifrån när de föreställer sig personen ifråga.

Om din SLP är en xenomorf, så kan du beskriva den artens utseende i allmänhet. Det är bra om varelsens utseende stämmer med den plats den kommer från (någon med fenor bor antagligen i vatten). Eller stjäla en xenomorf från filmerna! Det finns massor att välja på, t ex alla de bisarra varelserna som sitter i baren i Mos Eisley.

Använder du en xenomorf som dina spelare redan känner till (t ex wookiee) är det bra om du ger honom något kännemärke, t ex pälsens färg, öronens utseende eller utmärkande klädsel.

2.4.2 Särskiljande tal

Personerna i *Stjärnornas Krig* talar med olika dialekter och läten. Kejserliga amiraler talar en högtidlig, gammaldags engelska. C3PO låter också engelsk, men mer som en bekymrad betjänt. Darth Vader talar med James Earl Jones bombastiska stämma. Han Solo låter som en amerikan från mellanvästern, Luke Skywalker som en tonåring från Californien. Svenska språket har också dialekter — använd dem. Eller härma en utländsk brytning, t ex tyska eller amerikansk engelska.

Variera också ordvalet. Vetenskapsmän och bankdirektörer använder andra ord än bönder och verkstadsmekaniker.

När xenomorfer talar kan du knöla till språket med riktigt hemska brytningar och konstiga ordval. Nedan under "Mera om SLP" finns ett par exempel på hur man kan göra. För att kunna komma ihåg hur en xenomorf talar, kan du skriva ned ett typiskt citat.

2.4.3 Ett bestämt mål

När folk träffas har båda parter oftast ett begrepp om vad de vill ha ut av mötet. När spelarna pratar med en SLP vill de vanligtvis ha något av denne — hjälp, information, utrustning, etc. Men SLP vill också få ut något av mötet — pengar, ett intressant samtal, hjälpa rebellerna, makt, ära, tacksamhet eller vad som helst. Det är lätt att spela en SLP om du vet vad han vill. Skriv gärna upp något om hans mål.

2.4.4 Färdigheter

Om du har anledning att tro att en SLP kommer att använda färdigheter är det klokt att bestämma hans träningsnoteringar i förväg. Visserligen kan man göra det under äventyret — men då har du nog av andra saker att tänka på. Det känns skönt att ha gjort grundjobbet redan i förväg.

Däremot är det sällan nödvändigt att skapa en hel rollperson med fullständiga data för alla grundegenskaper och färdigheter. Det räcker oftast med att anteckna det man tror att personen kommer att få användning för vid mötet med spelarrollerna. Behövs oförutsedda färdigheter kan du alltid ta fram dem på stående fot.

Exempel:

Namn: Odeon Farnish

Yrke: Tullinspektör

Art: Lexlar

Utseende: 1 meter lång, hårig humanoid

Tal: Talar alltid i infinitiv: "Att visa ert pass nu, hårlöse man."

Mål: Kan mutas av energiska smugglare. Vill bli befordrad, insisterar på att leta igenom allas väskor och anmärka på små förseelser. Nitisk men girig.

TN: Söka 5T+1, Köpslå 4T, Bluff 4T, Byråkrati 6T.

2.5 Mera om SLP

Fundera gärna över din SLPs roll i berättelsen. Vad är han till för?

Motivation: Muurkens tentakel drogs åt allt hårdare runt Zonk Garnets hals. Zonk krefsade vid bältet efter sin pistol, men den var inte där. Muurken hade tagit bort den med en annan av sina otaliga lemmar. "Jag säger nu, Garnet",

väste Muurken, "Du ussel smugglare. Myck ussel. Gör Mogroch arg."

Zonk kväkte fram, "Mogroch måste vänta. Jag..."

"Inget vänta!" fräste Muurken. "Väntat länge nog. Två dagar, Garnet. Två dagar, 10.000 krediter. Två dagar att leva för dig." Den väste fram ett skratt. Tentaklerna vajade som rep framför Zonk, och plötsligt knuffade den honom rakt över rummet. Xenomorfen var ute genom dörren och nere i lyftröret innan Zonk hunnit sätta sig upp och känna på sin ömma hals.

Informationskälla: Garnet tittade fascinerat på när en av insekterna satte fram kruset, en annan drog i pumphandtaget och en tredje samlade upp hans pengar. "Så människan vill veta om den som kallas Farseeker", sågade de unisont med bakbenen som åstadkom deras tal. De lät som en talande violinkonsert. "Kanske träffa Farseeker-snart-tillbaka".

"När? Vem hade han med sig? Sa han..."

"Tsk, ts, Zsssst." Två av gräshopporna hjälptes åt att lyfta upp kruset på bardisken framför Garnet. "Minnesbrist. Sedan femsyster försvunnen ur kupan, mycket mindre RAM, minne dåligt."

"Ah", sade Garnet och placerade en tio centimeter hög stapel krediter på disken. "Kanske det här kan aktivera ert minne."

Snabbt som en turbolaser sparkade en av insekterna krediterna, en i taget, över disken och ned i en låda som en annan hade öppnat.

"Tssk. Jaah. Farseeker här, sju timmar sedan gick. Med stor tentakelmaxad främmande varelse modell okänd för mig..."

Hinder: Wookieen sa "Rehntraaaaa" och knuffade brutalt bort Zonk från dörren.

"Nå, ursäkta mig", sa Zonk, "men jag skulle träffa..."

Den lilla varelsen som satt på wookieens axel pep till. "Urartu säger: inga människor eller robotar. Det är husets regel hos Skymfklubben."

Komik: "Nu", väste Zonk åt M3PO medan han slet i sina bojar. "Gör det nu!"

"Men herrn", svarade roboten. "Jag är inte programmerad för att anfälla tänkande varelser."

"Robot! Hör på mig. Ta bara fjäderboan och vira den runt hans andningshål. Han sover! Han kommer inte att märka det! Du behöver inte alls anfälla honom. Det är enkelt."

"Oj, oj, kära nån. Vad skulle herr Jarstein säga? Att skada en annan varelse..." M3PO tog upp boan och höll den osäkert framför sig. "Men jag antar att situationen kräver det." Roboten gick med bestämda steg över cellen mot den sovande vaktposten. Han höll upp boan. "Herrn? Ursäkta mig, herrn? Skulle ni ha något emot att jag..."

Zonk gav till ett kvävt stön när vakten vaknade med ett ryck.

Stämning: När Zonk lämnade rymdhamnen kom en meterlång, ödleliknande varelse hopande efter honom. "Välkommen till Thpee, ärade herre. Behöva hotell? Veta alla bra rethturang. Kan vara guide. Vill the flera hitthorithka monument? Hyra thöt flicka? Betala per timme, billig."

2.6 Överraskningar

Det är alltid bra att ha några överraskningar i rockärmen. I början av ett äventyr måste du ge spelarna så mycket information att de kan planera vad de ska göra — men äventyret blir mycket intressantare om du håller en del information hemlig till senare. Om du kan hitta på en överraskning för varje avsnitt har du ett äventyr som verkligen kommer att hålla spelarna i spänning.

Överraskningar beror på bristande information. Det oväntade händer — eller det väntade händer inte.

Det kräver både fantasi och eftertanke att hitta på bra överraskningar. Här kommer några råd.

- I de flesta äventyr har spelarna en bestämd motståndare — Imperiet, en amiral, en prissälgare, en pirat eller någon annan skurk. Motståndaren har naturligtvis sina egna planer, som spelarna inte får veta förrän de börjar sättas i verket. Äventyr som "Uppror!", där motståndarna enbart reagerar på vad rollpersonerna gör och inte själva tar några initiativ, bör höra till undantagen. Det är enkelt att använda en skurk för att åstadkomma överraskningar.
- "Byte av målsättning" är en annan vanlig överraskning. Spelarna får veta att de ska försöka uppnå ett visst mål, men mitt under äventyret upptäcker de att det egentliga syftet med deras uppdrag är något helt annat. De kan ha blivit missledda av Alliansens ledare, men det vanligaste är att rebellerna hade ofullständig information, och spelarna får veta mer under äventyret. **Exempel:** Rollpersonerna får i uppdrag att spåra ett kejserligt kurirskepp som har försvunnit med viktig information ombord. Om de kan hitta det kommer informationen att vara till nytta för upproret. Under äventyret upptäcker så spelarna att kurirskeppet har förstörts av skepp som tillhör en hittills okänd typ av varelser. De måste nu i stället leta reda på xenomorferna och försöka etablera fredlig kontakt med dem.

- Uppdraget är i själva verket en fälla. Imperiet gav Alliansen information för att locka rebeller att komma till ett visst ställe eller göra något som de har planerat (t ex slaget på Endor).
- Spelarnas verkliga motståndare är inte dem de tror. I äventyrsplanen ovan tror spelarna att Imperiet har stulit den heliga Okfili-reliken. I själva verket vet Imperiet inte ens att den existerar och är inte intresserat av den. I stället är det en grupp pirater som har stulit den, och det kan till och med hända att spelarna tillfälligt hamnar på samma sida som Imperiet eftersom båda bekämpar piraterna.
- Nödvändig information finns inte att tillgå. Rebellerens kontaktman är död eller försvunnen. Eller Alliansen kan säga till rollpersonerna att "vi berättar inte vad som är syftet med ert uppdrag eftersom vi inte vill att Imperiet ska få reda på det om ni blir tillfångatagna. Det kan hända att rollpersonerna ställs under befäl av en SLP som är den ende som vet vad uppdraget går ut på. Han dör i avsnitt två, och spelarna måste själva fundera ut hur de ska fortsätta. Om du väljer att ge ofullständig information måste du dock ge spelarna ledtrådar så att de — under äventyrets gång — kan lista ut det som de inte vet.

2.7 Miljö

Kommer du ihåg scenen i den första filmen där Luke Skywalker står och ser ut över öknen på Tatooine, med ryggen vänd mot kameran, med de två solarna på väg ned mot horisonten? Med en enkel dubbelexponering talar man om att detta är en främmande värld. Man säger: "det här är science fiction."

Berättelserna i *Stjärnornas Krig* — *Rollspelet* handlar om samma saker som berättelser i andra genrer: människors behov, girighet, kärlek, dårskap och tapperhet. Många gånger kan man låna både persongalleri och intrig från historiska romaner, deckare eller heroisk fantasy. Det som gör berättelserna till rymdopera, eller science fiction, är miljön.

Historierna i *Stjärnornas Krig* utspelas mot en bakgrund av stjärngnistrande rymd, främmande, besynnerliga världar och avancerad teknologi. Det är bara en bakgrund, men dess närvaro gör att berättelsen känns komplett.

Tänk på miljön när du konstruerar äventyr. Ägna lite tid åt att fundera över de främmande världar du hittar på. Det är bra om varje äventyr har en egen, unik miljö. Det är de små detaljerna som gör att miljön känns riktig och levande. Tänk dig t ex att rollpersonerna möter ett främmande rymdskepp.

Dålig miljöskildring: Skeppet är av, eh, guld. Och alla knappar, rattar och spakar ser konstiga ut. Här och där finns skyltar på ett obegripligt språk.

Bra miljöskildring: Skeppet ser ut som ett svart, strömlinjeformat ägg med flera kupolliknande utbyggnader här och där. När ni närmar er öppnas en lucka som ser ut som bländaren i en kamera, och släpper in er...

...hittar ni kontrollrummet. Åtminstone tror ni att det är kontrollrummet. Överallt hörs ett djupt mullrande som från en avlägsen storm eller ett jetplan på långt håll. Ni kan inte se några rattar, knappar, spakar eller något annat som ser ut som kontrollsysteem.

De flesta äventyr äger rum på en planet. Fundera ut *hurdan planeten är*. I filmerna tar man en typ av terräng och generaliserar den: Tatooine är en ökenplanet, med en ekologi och kultur som påminner om Sahara, Marockos basarer och sydvästra USA. Säger man "ökenplanet" frammanar man genast en bild av vilda beduiner, öde slätter, sanddyner, kortvariga regn, snabbväxande plantor, spridda oaser och sjaskiga marknader.

På samma sätt är Yavin en djungelplanet, Endors måne en skogsplanet, Dagobah en träskplanet och Hoth en isplanet. Man kan ta vilken jordisk terräng som helst och generalisera den.

Eller också kan man ta något från vår värld och förvränga det. Tänk dig en värld med en röd sol, där allt man ser är färgat som av blod. Vegetationen kan också vara rödaktig och lysa som eld i solskenet. Alla blå föremål ser ut att vara svarta. Eller kanske civilisationen finns under vattnet, folket är ett slags fiskar, och där människor måste ha dykardräkt. Kanske gravitationen är så mycket starkare än på jorden att man knappt orkar gå. Eller tvärtom, gravitationen är svagare än på jorden och folk åker omkring i pedaldrivna flygplan.

Allt som behövs är en enda främmande detalj, en omständighet som är radikalt annorlunda, för att spelarna ska förstå och uppleva att de inte är i Hägersten eller Kristianstad. Kan du låta den främmande miljön spela med i äventyret är det ännu bättre. Kanske spelarna har svårare att upptäcka ett bakhåll i ljuset från en röd sol, eller kanske de måste förfölja sina motståndare med trampflygplan. Det är kul att låta fantasin flöda.

2.8 Motivation

Du har hittat på en plan för äventyret, du har konstruerat några intressanta SLP, lagt in ett par överraskningar och skapat en bra miljö. Vad händer sen?

För att äventyret ska bli bra måste man också bestämma varför rollpersonerna blir inblandade. Vilken motivation har de?

Typiska mål för äventyren i *Stjärnornas Krig* — *Rollspelet* är att vinna nya anhängare till upproret, att hindra eller sabotera något som Imperiet håller på med, stjäla Imperiets hemliga planer eller anfälla en kejserlig militärbas. Eftersom rollpersonerna tillhör upproret går äventyren ut på att befrämja upproret eller att skada Imperiet.

De enskilda rollpersonernas motivation kan komma från deras bakgrund och relationer. Ger man en smugglare chansen att betala av lånen på sitt skepp, eller en laglös möjlighet att hämnas på dem som dödade hans familj, eller en xenomorf mystiker ett tillfälle att lära sig mer om Kraften, så kommer vederbörande säkert att kasta sig över äventyret och övertala de andra att komma med. Likaså, om det finns starka relationer mellan två rollpersoner och den ena tas till fånga eller hotas, har den andre starka motiv att ingripa.

För det mesta räcker det med att tala om för spelarna att Alliansen vill skicka ut dem på ett uppdrag. Men om du dessutom kan skapa en förbindelse från äventyret till personernas bakgrund eller relationer blir motivationen och intresset ännu starkare. I dina egna äventyr har du större möjlighet att utnyttja bakgrunder och relationer än vi kan göra i våra färdiga äventyr, eftersom du ju känner till dina spelarrollers egenskaper.

2.9 Förberedelser

Till sist är det dags att göra i ordning en del papper. Dialoger, kartor och annat som ska användas under spelets gång.

2.9.1 Dialoger

Dialoger är ett bra sätt att få spelarna att komma igång och samtidigt ge viktig information på ett smärtfritt sätt. Prova att göra en dialog och ge en kopia till var och en av spelarna. Anpassa dialogen till de rollpersoner som ska vara med i äventyret. Om du inte vet vilka som kommer, så försök hålla dialogen allmän så att vem som helst kan säga vilken replik som helst (exemplet i "Uppror" är skrivet så).

2.9.2 Kartor

Genom att ge spelarna kartor hjälper du dem bilda sig en uppfattning om hur platsen ser ut och vad som händer. Det är alltid klokt att rita kartor över alla platser där det är troligt att strider kommer att utkämpas (du behöver antagligen själv använda en karta för att hålla reda på vad som händer i striden). En allmän karta över planeten där äventyret utkämpas är också bra att ha, och kanske detaljkartor över intressanta platser.

Det är ofta bra att göra ett par exemplar av samma karta — en åt dig själv där du kan göra anteckningar som spelarna inte får se, och en åt spelarna som enbart visar vad deras rollpersoner kan se.

2.9.3 Grejor

Annan rekvisita kan också vara trevlig. Se C1.11.4.

2.10 Belöningar

Efter äventyret ska du dela ut färdighetspoäng beroende på hur väl spelarna skötte sig. I allmänhet bör de få 3-10 poäng (se C1.13).

Det är bäst att bestämma redan från början vad rollpersonerna ska prestera för att få poäng. Fundera också över vilka andra belöningar som kan komma ifråga. En del rollpersoner behöver pengar, och ett lönsamt äventyr kan vara en belöning. Andra kan belönas med tips och antydningar om var man kan hitta en lärare i Kraften, eller andra sätt att öka sina kraftfärdigheter. Trevliga utrustningsdetaljer är en annan belöning som man kan låta förtjänta rollpersoner få tag på.

Sedan är du klar att börja. Framför dig har du en plan över äventyrets struktur och vad som kan tänkas hända i de olika avsnitten, några kartor, kanske en inledande dialog. Det är allt du behöver — resten har du i huvudet. Givetvis kan man planera mycket mer noga än så, gå igenom varje detalj så som vi gör i våra färdiga äventyr. Men på sätt och vis kan det lika gärna vara ett hinder som en hjälp. Dina speares påhittighet gör ändå att inget avsnitt kommer att gå precis som du hade planerat, så mycket av förberedelsearbetet kan helt enkelt vara bortkastad tid.

3 UPPROR! – ETT INTRODUKTIONSÄVENTYR

Introduktion för spelarna

Jaså, ni vill gå med i Alliansen? Rebeller har det inte lätt här i världen. Illa utrustade, ständigt jagade, utan tillflykt mot en hopplös övermakt, måste rebellerna ständigt bekämpa och fly undan Imperiets styrkor. Upproret har inte någon större chans att lyckas. Imperiets makt når nästan överallt och dess styrka är överväldigande.

Ändå har folk över hela galaxen gått med, övertygade om att det måste bli ett slut på tyranniet. Du måste gå med i Alliansen, men hur? Var? När?

Det här äventyret ger dig och några andra spelare möjlighet att ta värvning inom Alliansen på en ödlig plats som heter Mesa 291. Det blir inte lätt — och det kanske inte slutar som du hade väntat dig. Hur det går beror på vad du och dina vänner gör: hur snabbt ni reagerar, hur klyftigt ni tänker, hur bra ni skjuter, och antagligen hur fort ni kan springa!

Introduktion för spelledaren

Varning!

Endast Spelledaren (SL) bör läsa vidare före spelet. Om du tänker delta i äventyret som rollperson (RP) bör du inte läsa mer efter det här stycket. En del av det som gör äventyr roliga är att man inte vet vad som kommer att hända härnäst. En spelare som läser äventyret i förväg förstör bara för sig själv. Han har ingen spänning och inga överraskningar att se fram emot.

FÖRBEREDELSE

Läs igenom äventyret noga innan du startar spelet, särskilt om du inte har varit spelledare i rollspel förut. Det är inte långt, och om du har läst igenom det vet du hela tiden vad som kommer att hända härnäst och vart historien är på väg. Då är du bättre förberedd när spelarna gör någonting oväntat — och det kommer de att göra. När du är klar hjälper du spelarna att ordna sina rollpersoner. Sedan hjälper du spelarna att fundera ut sina rollpersoners relationer till varandra. Varje rollperson bör känna åtminstone en annan innan äventyret börjar. Tänk på att i "Uppror!" är ingen av spelarnas rollpersoner ännu aktiv medlem i Alliansen.

Rollpersonerna börjar äventyret utan särskilt mycket utrustning. Att passera igenom

kejsrerliga tullstationer med vapen och andra förbjudna föremål är att be om en lång vistelse i saltgruvorna på Kessel. De kan däremot obehindrat föra med sig personlig utrustning som kläder, lysstavar (ficklampor) och makrokikare, men inte mer grejor än som ryms i en mindre ryggsäck. Använd utrustningslistan vid personbeskrivningarna, men stryk alla vapen och andra farliga saker innan äventyret börjar.

MATERIAL TILL SPELET

Tärningar och papper. Förutom rollformulären behövs flera sexsidiga tärningar, pennor och anteckningspapper åt alla spelare.

Kartor. Du behöver också de tre kartorna. De visar de övre nivåerna i Mesa 291, en övergiven gruva på Bothans Planet. De här kartorna ska du inte visa för spelarna, eftersom de inte kan veta hur gruvan ser ut innan de har utforskat den. Kartorna visar hur gruvan ser ut nu, komplett med ras, stormtrupper och platser där det händer saker i äventyret. Använd dem för att hålla reda på var SLP och spelarroller befinner sig. Rita dit deras position med blyertspenna när de går omkring. Siffrorna och bokstäverna markerar platserna för de olika händelser och möten rollpersonerna råkar ut för när de leds genom gruvan av en robot. Följer de "Denolls väg" blir "Uppror!" snabbt och enkelt att spela, utan extra planering av SL. Erfarna spelledare kan eventuellt vilja utvidga äventyret. I slutet av kapitlet finns tips om hur man kan lägga in fler händelser och möjligheter i Mesa 291.

Dialog. Använd dialogen för att starta äventyret och snabbt få spelarna att börja agera. Kopiera den och dela ut (eller samla alla omkring dig) och läs replikerna tillsammans.

BAKGRUND

En rebellagent vid namn Tiree har bett rollpersonerna att komma till Mesa 291 på Bothans Planet. Han lovade möta dem där och flyga dem därifrån i en skyttel till en rebellbas där de kan ta värvning i Alliansen. Dessvärre lyckades Kejsrerliga Säkerhetspolisen (KSP) avslöja Tiree. När han fick veta att han var i fara lämnade Tiree sin astromekrobot R2-D0 ("Denoll") och en del utrustning åt rollpersonerna i gruvan. Sedan flydde Tiree med Imperiets hejdukar hack i häl. Han försöker nu locka Imperiet bort från gruvan.

Tiree har lyckats vinna tid åt rollpersonerna, men inte mycket. En listig KSP-agent vid namn

Barezz har gissat att Tiree värvade folk åt Alliansen. Barezz leder genast en skvadron stormtrupper till gruvan för att fånga de rebeller han hittar där. Han kommer dit alldeles efter rollpersonerna. För att överleva äventyret och kunna ta värvning i upproret måste rollpersonerna komma undan stormtrupperna och hitta sina flyktskepp någonstans i gruvan.

Mesa 291 är en gammal lidiumgruva som stått övergiven länge. Den förstördes vid en katastrof för två generationer sedan. Fortfarande brinner superheta plasmaeldar på de lägre nivåerna, och explosioner skakar ibland de övre gångarna i gruvan, som en gång hade 500 nivåer under planetens yta. Nu är bara de översta fem våningarna tillgängliga. Under den andra nivån är gångarna mycket instabila och ras kan inträffa när som helst.

3.1 Avsnitt ett: Denolls väg

Sammanfattning

I detta avsnitt kommer rollpersonerna till Mesa 291 och situationen. De träffar R2-D0, kallad "Denoll", Tirees astromekrobot. Denoll är den huvudsakliga spelledarpersonen i äventyret. Han ger tillfällen till både humor och frustration, han innehåller koordinaterna till en rebellbas och tror sig veta vägen till en gömd skyttel som rollpersonerna kan använda för att fly.

Starta äventyret

Använd dialogen för att starta äventyret. Ge var och en av spelarna en "roll" i dialogen (som "rebell 1", "rebell 2" osv). Har du sex spelare läser varje spelare en roll. Är spelarna fem läser en och samma person rebell 4 och 6. Är det fyra spelare läser ännu en person två roller, förslagsvis rebell 3 och 5.

Själv läser du de avsnitt som är märkte "SL". Dina repliker beskriver vad spelarna hör och ser. Hjälp spelarna komma in i leken genom att själv visa hur man gör. Använd ett annat röstläge när du läser Tirees repliker, och utstöt pip-ljud när du spelar R2-D0.

När ni har läst dialogen börjar du med händelse 1 här nedanför.

Händelse 1: Stormtrupper!

Rollpersonerna startar vid siffran 1 på karta 1. Låt spelarna få några minuter på sig att tänka efter vad de vill göra, men håll dem i spänning genom att påminna om att stormtrupperna

kommer allt närmare (gör lite ljudeffekter). Eftersom de söker igenom tunnarna noga tar det ungefär tio minuter för stormtrupperna att komma till rollpersonerna. Under tiden kan spelarna planera försvar, lägga sig i bakhåll, försöka hitta ett gömställe eller börja leta efter skytteln — eller något annat som de kommer att tänka på. De bör så småningom inse att de är starkt underlägsna stormtrupperna i antal och att deras enda chans att klara sig är att hitta skeppet och undvika att bli tillfångatagna.

Rollpersonerna bör undersöka lådorna med utrustning som Tiree har lämnat åt dem. Gör de inte det bör du påminna dem om lådorna. Ett bra sätt att göra det är att tala om att Denoll rullar fram till lådorna och visslar. När rollpersonerna öppnar lådorna hittar de en mängd utrustning. Beskriv innehållet och låt dem dela upp grejorna. Se till att varje spelare skriver upp vad hans rollperson bär på. Men håll inte på för länge. Tänk på att stormtrupperna kommer närmare för varje sekund.

UTRUSTNING FRÅN TIREE

Sju overaller. Att byta kläder nu vore att be om att bli tillfångatagna, men overallerna kan komma till användning som villospår, nät, etc.

Sex komlänkar med headset. Den som har en komlänk på sig kan tala med alla andra komlänkar inom 10 kilometer. Stormtruppernas komlänkar går på en annan frekvens, så de kan inte höra rollpersonerna och vice versa. En inspirerad rollperson kan eventuellt modifiera komlänkarna så att de tar emot stormtruppernas kommunikation. Ombyggnaden kräver ett slag för mekanik med svårighetsgrad 20, och tar 3T minuter att utföra.

Fem 10-meters rep. Alla repen är försedda med en avtagbar äntherhake i ena änden. Repen går att koppla ihop, och vart och ett håller för en belastning på 1000 kg. Det är mer än vad alla rollpersonerna och roboten väger tillsammans.

Fyra lysstavar. Varje ljus lyser upp tunneln ungefär 20 meter. En av stavarna går sönder under händelse 2 nedan (slå tärning om vilken).

Sex laserpistoler. Tillverkningsnumren har bränts bort med laser.

20 energipatroner till laserpistoler. Normalt behöver man inte bekymra sig om om-laddning, men för att öka spänningen kan du låta en av laserpistolerna få slut på ammunition mitt under en eldstrid.

Fyra rökgranater. Var och en fyller tio meter av tunneln med tjock svart rök. Varken rollpersonerna eller stormtrupperna kan se genom röken, så det blir svårare att sikta rätt. Öka svårighetsgraden för alla skjutvapen med 5.

Fyra granater. Beskrivning finns i B3.6.

Händelse 2: In i tunnelarna

Så fort rollpersonerna har delat upp utrustningen börjar det hända saker. Oavsett om de ber Denoll visa vägen, om de bara står och hänger eller om de rusar iväg åt något håll, säger Denoll något om det. Om spelarna frågar Denoll om vägen läser du upp följande stycke för dem. Om de rusar iväg följer han efter dem. Om de bara står och grubblar försöker han leda dem.

Roboten står mitt i rummet och vrider sakta sin kupolliknande överdel och tittar mot de två mörka gångarna som leder ut. Med ett tyst "oop dee doo" lutar han sig bakåt, fäller ned sitt tredje ben och surrar iväg mot den tunnel ni kom in genom. Men han tvärstannar när ljudet av stormtruppernas röster ekar genom gången. Med ett förskrämt "Oooooo!" pinnar han iväg in i den andra tunneln. Han piper åt er, det är tydligt att han vill att ni ska följa efter.

Roboten känner till en säker väg till den gömda skytteln — via hissarna vid tunnelns ingång. Tyvärr går det inte att använda den nu på grund av stormtrupperna. Den väg Denoll går är markerad på kartorna. Om rollpersonerna väljer en annan väg flyttar du händelserna så att de inträffar utmed den nya vägen men i ungefär samma ordning. I händelse 4 upptäcker Denoll och spelarrollerna att stormtrupperna har satt upp en lätt laserakan mitt framför ingången till hissarna. Efter det leder Denoll glatt vidare genom tunnelarna och visar endast sällan några tecken på osäkerhet och förvirring. Men i själva verket gissar han bara hur man ska ta sig till grott salen.

3.2 Avsnitt två: En farlig färd Sammanfattning

I det här avsnittet råkar rollpersonerna ut för ett angrepp av mynocker, korsar skottlinjen för en laserkanon, hamnar under ett ras, och råkar orsaka en eldstorm. Medan dessa händelser gnager på rollpersonernas nerver förföljer Barez dem med hotelser via gruvans högtalarsystem. Till sist kommer de fram till ett av de djupaste gruvschakten i galaxen.

Händelse 4: Mynockboet

I den här delen av tunneln hänger sladdar och oisolerade ledningar från taket som tarmarna på ett skadat monster. Då och då blixtrar och

sprakar det från dem, för att visa att de fortfarande är under spänning. Tak och väggar hålls upp av formexpelare som kastar underliga skuggor (om rollpersonerna använder lysstavar). Denoll hejdar sig med ett oroligt "Oooo" och rör sig sakta framåt medan han hela tiden avsöker terrängen med sin infrarödmottagare.

Rollpersonerna skrämmer upp tre mynocker som bor här. Dessa silikonbaserade parasiter ser ut som stora mantor och är en av de få djurarter som kan leva i yttre rymden. De sätter sig ofta fast på passerande rymdskepp och tuggar på kraftledningarna. De här mynockerna lever på strömmen i gruvans kraftledningar. De anfäller av instinkt för att skydda sina bon — och för att komma över Denoll och rollpersonernas laserpistoler, som innehåller värdefull energi (mums!). En mynock sveper ned mot roboten, en annan mot den första rollpersonen. Den tredje väntar en SR och anfäller i förvirringen. Läs upp följande för att beskriva attacken:

Med ett högt, skärande skrik kommer två varelser dykande ned från taket i en skur av blå gnistor. De flyger med stora, läderartade vingar och anfäller Denoll och den av er som går först. Vad gör ni?

Rollpersonerna måste slå för SMI mot mynockernas SMI för att hinna göra något innan mynockerna når fram till sina mål. Mynockernas egenskapsvärden står här. Slå för att avgöra hur de lyckas med sitt anfall enligt reglerna för närstrid. Svårighetsgraden för attacken är 5. Om en mynock lyckas fästa sin sugkoppsliknande mun på en laserpistol eller på Denoll dricker den snabbt upp hälften av energin. Denoll blir då svag och förvirrad, och den utsatta laserpistolen löper större risk att få slut på ammunitionen. Om mynockerna får sitta kvar och suga energi i ytterligare två stridsrundor tömmer de Denoll eller laserpistolen helt. Det går att ladda om Denoll med hjälp av en kraftledning och ett medelsvårt slag för Teknik (SG 15).

För att skjuta en mynock som sitter på Denoll eller en rollperson måste man slå 10 eller mer. En miss innebär att man har träffat personen i stället. För att känna igen mynockerna krävs att man slår 10 eller mer (xenomorf-TN).
Mynocker: STY 1T, SMI 3T, Skador: klor 1T, bett 2T

Händelse 3: Laserkanonens sång

Denoll är ivrig att nå hissarna vid tunnelingången, och leder därför rollpersonerna tillbaka ut till huvudtunneln. Han vet naturligtvis inte att stormsoldaterna har monterat upp en lätt automatisk laserkanon där. Den förste som kli- ver ut i tunneln får snabbt veta det! Använd den

här händelsen första gången rollpersonerna kommer ut i huvudtunneln från någon sidotunnel, inte bara från plats 4 på kartan.

Läs upp följande för den rollperson som först går ut i eller tittar utmed huvudtunneln mot ingången. Om rollpersonerna tvingar Denoll att gå först kommer han snabbt farande tillbaka, ylande av skräck när han blir beskjuten.

Tunneln ni befinner er i mynnar ut i huvudtunneln. Fyra magnetspår löper genom huvudtunneln. Spåren har använts av svävande, automatiska gruvtag. Trots alla rör och kablar ser tunneln ut att vara tillräckligt stor för att flyga en skyttel genom.

Plötsligt far en laserladdning förbi. Stormsoldaterna har monterat upp något slags laserakan vid ingången till gruvan, alldeles framför hissarna.

Stormtrupperna vill hindra rebellerna från att korsa huvudtunneln, så att de kan begränsa sökandet till ena halvan av gruvan. De har mer än tillräcklig eldkraft för att göra det, och under alla omständigheter tillräckligt för att ta hand om den som eventuellt är dåraktig nog att anfälla deras ställning. Kanonen är precis utom räckhåll för rollpersonernas laserpistoler, så stormtrupperna är inte oroliga för att bli träffade. När skottlossningen väl har börjat tar det inte lång stund för den andra patrullen stormtrupper att cirkla runt rollpersonerna och ta dem bakifrån, om de inte flyttar sig.

Lätt laserakan: Svårighetsgrader för träff: Mycket kort håll: 5, Kort håll: 10, Medellångt håll: 15, Långt håll: 20. Skador: 7T.

När det visar sig att vägen ut är blockerad blir Denoll lätt hysterisk, kör fram och tillbaka mellan väggarna och snurrar runt. Efter ett tag bestämmer han sig för att det måste finnas en annan väg till grottsalen där Tiree gömt skytteln. Otåligt ger han sig iväg inåt sidotunneln de kom från.

Medan rollpersonerna försöker bestämma sig för vad de ska göra överraskar Barezz dem med ett nytt vapen: psykologisk krigföring. Gruvan är försedd med ett gammalt högtalarsystem, och Barezz har kopplat in sig på det. Nu talar han till dem i ett försök att skrämja dem till underkastelse. Högtalarna fungerar inte särskilt bra, så han får bara igenom ett fåtal sporadiska meddelanden och inte den ständiga ström av hotelser han skulle önska. Läs upp Barezz första meddelande för spelarna.

Det hörs ett ihåligt, sprakande ljud uppfifrån taket. När ni tittar upp kan ni urskilja en högtalare som sitter där uppe. Av ljudet att döma finns det högtalare över hela gruvan. Nu hörs en barsk befallande stämma: "Hör upp, rebeller! Detta är KSP-officer Mar Barezz. Jag har kejserlig fullmakt att gripa er för förräderi. Kom ut med händerna uppsträckta! Allt motstånd är

meningslöst. Det finns ingen väg ut ur gruvan. Ge upp, och Kejsarens lag kommer att behandla er mildt. Gör ni motstånd kommer vi att jaga er som råttor."

Det hörs ett högt skrapande ljud, och allt blir tyst igen.

BRUKSANVISNING FÖR DENOLL

Tirees robot, R2-D0, är ett bra sätt att ge spelarna vägledning, tips och information. Den är också komisk mitt i allt eländet. Med hjälp av Denoll kan du leda spelarna genom gruvan från den ena händelsen till den andra.

För att göra Denoll levande måste du ge honom en stark personlighet och hålla dig till den konsekvent under hela äventyret. Som R2-robot är Denoll mycket lik R2-D2 i filmerna. Han är intelligent men envis. Astromekrobotar kan inte tala människospråk utan använder vissel- och pipsignaler. Han ger uttryck för många olika känslor genom gnäll, skrän, visslingar och surranden. När du spelar Denoll bör du kommunicera med spelarna på samma sätt, med en massa läten. Ett långt, sjunkande "Ooooo" uttrycker oro, en rad snabba pip visar entusiasm och iver, ett högt tjut är panik, små långsamma tut i varierande tonlägen kan uttrycka osäkerhet eller förundran, osv. Gör du sådana läten lär sig spelarna snart förstå vad du menar, och det kan även inspirera dem till egna ljudeffekter.

Denoll gör aldrig medvetet något som kan skada rollpersonerna eller försätta honom själv i fara. Men med tillräckligt mycket indignation eller hot kan han mycket väl bli desperat och anfälla en patrull stormtrupper om rollpersonerna inte följer hans råd. Ju bättre han behandlas, desto bättre uppför han sig. Om han behandlas illa står han och surar en stund.

Förutom att leda rollpersonerna till skytteln kan roboten göra en hel del andra nyttiga saker. Genom en dataterminal kan Denoll koppla in sig på gruvans högtalarsystem, visa en karta över Mesa 291 (men bara en liten del i taget eftersom gruvans dator fungerar dåligt), och öppna säkerhetsdörrar. Med sina sensorer kan han spåra stormtrupper som finns i närheten, störa deras komlänkar och beräkna ett gruvschakts djup. Han kan också styra vinscherna vid huvudschaktet, sköta alla nödsystem som fungerar (t ex sprinklersystem), och kommunicera med rollpersonerna via datorskärmar om han är ansluten till en dator.

BRUKSANVISNING FÖR STORMTRUPPER

Barezz för befäl över en liten pluton stormtrupper. Det finns tre gånger så många stormsoldater som rollpersoner. Om du har sex spelare

finns det alltså 18 stormsoldater. I vissa händelser står det att stormtrupperna gör vissa bestämda saker, men du måste själv bedöma detaljerna. I alla våra beskrivningar finns det tillräckligt med stormtrupper för att matcha sex spelarroller. Minska antalet stormsoldater om du har färre spelare.

Kom ihåg att stormtrupper är tuffa, aggressiva och ihärdiga — inte dumma och absolut inte ofarliga. De vet när man ska dra sig tillbaka och när man ska anfälla. Som SL ska du inte tävla mot spelarna. Du måste bedöma varje situation rättvist och låta dina SLP agera utifrån vad *de* vet, inte vad *du* vet. **Exempel:** Om rollpersonerna lägger sig i bakhåll och är mycket tysta låter du stormtrupperna marschera rakt in i fällan. Du vet om den, men det gör inte dina stormtrupper. Om rollpersonerna däremot för oväsen bestämmer du hur motståndarna reagerar: de kanske försöker komma runt eller lägger sig själva i bakhåll, eller stormar fram med blixtrande vapen!

Barezz har beordrat sina soldater att om möjligt ta rebellerna till fånga. Han vill förhöra dem, inte begrava dem. Rebellbasens position är mycket viktigare för Imperiet än en handfull rebellkandidater. Å andra sidan kommer soldaterna att göra allt som krävs för att hindra rollpersonerna att fly. Om det inträffar vid något tillfälle att alla rollpersonerna är medvetslösa, döda eller tillfångatagna, är äventyret slut — och Imperiet har vunnit ännu en seger.

Se B7.4.1 för mer information om stormtrupper.

Stormsoldater: STY 2T (3T för skadeändamål), Slagsmål 3T, SMI 2T (reducerad till 1T av rustning), Laservapen 4T (reduceras till 3T), Parera slag 4T (reduceras till 3T), Ducka 4T (reduceras till 3T). Alla andra egenskaper och färdigheter 2T.

Händelse 5: Ras

Eftersom de är rädda för bakhåll saktar stormtrupperna farten när de kommer närmare det raserade hisschaktet. Rollpersonerna hinner en bit längre bort. Vad de inte vet är att område 5 är så instabilt att de kommer att utlösa ett ras när de smyger förbi. När rollpersonerna kommer till område 5 läser du upp följande för spelarna (eller beskriver raset med egna ord):

Plötsligt hörs ett klapprande som av en fallande sten. Det växer snabbt till ett brak. Stenar och klippblock faller ned från taket bakom er. Denoll tjuter till en varning, och sekunden senare viker sig formexpelarna och faller. Tonvis med sten och grus rasar in i tunneln, kraftledningarna och rör slits av och spyr ut gnistor och

ångor. Tunneln fylls snabbt av ett stort ras, och ni måste springa för livet för att komma undan.

Hela raset varar bara några sekunder från den första stenen till den ödsliga tystnaden efteråt. Alla måste klara ett SMI-slag med svårighetsgraden 15 för att inte falla omkull när raset börjar. (Du kan skaka spelbordet för att understryka hur allvarligt läget är.) Alla som lyckas hålla sig stående har en sekund på sig att rusa undan och slippa bli levande begravda. För att ta sig undan från de fallande massorna måste man klara att ducka med svårighetsgraden 15. Den som missar något av tärningsslagen slås medvetslös av en fallande sten och begravs under raset. De fallande stenarna ger 3T i skada.

Som genom ett mirakel klarar sig Denoll oskadd förutom några fula bucklor i plåten. Efter raset är tunneln bakom rollpersonerna helt blockerad.

Alla som inte blivit begravda kan hjälpa till att gräva fram de andra. Det tar 15 SR att hitta varje begravd person. Varje person som gräver kan slå sin STY-TN och dra av så många SR från tiden. Medvetslösa personer som grävs fram återfår medvetandet efter en SR. Allvarligt skadade personer kan behöva särskild vård (se A2.1.8). Om spelarna improviserar verktyg eller andra smarta sätt att gräva fram begravda kamrater kan du reducera tiden ytterligare. Om de tar lång tid på sig (mer än ca 15 SR) kommer de tre stormsoldaterna från händelse 6 för att undersöka. Om detta inträffar tvingas rollpersonerna gräva samtidigt som de slåss mot soldaterna.

Händelse 6: Eldstrid

Tre stormsoldater kommer runt hörnet (vid plats A på karta 1) och får syn på rollpersonerna. En av soldaterna ropar genast "Rebeller! Eld!" Alla tre fyrar av varsin salva och drar sig sedan i skydd bakom hörnet.

Det är 30 meter mellan rollpersonerna och stormtrupperna — medellångt avstånd för laserpistoler (svårighetsgrad 15). En rollperson måste klara ett SMI-slag på 15 eller mer för att hinna få iväg ett skott mot den siste soldaten i tunneln.

När soldaterna har kommit i skydd bakom hörnet går två av dem runt för att angripa från plats B, medan den tredje stannar kvar för att ge understödande eld och hindra rollpersonerna från att fly. Soldaten vid A har delvis skydd av väggen, svårighetsgraden för att träffa honom är 20. De två andra angriper från plats B, kort håll och svårighetsgrad 10.

Ett av de första slumpskotten från stormtrupperna träffar ett rör på väggen bakom roll-

personerna. Het ånga strömmar ut, och alla måste ducka (svårighetsgrad 10) för att undvika strålen (skador: 2T). Ångan gör det svårt att se, öka alla svårighetsgrader med 5.

Under eldstriden lyckas Barezz få igång högtalarna igen och sänder ännu ett meddelande:

Genom dånet från ångan hör ni att det rasslar till i högtalarna igen. Samma hjärtlösa röst säger: "Hör upp, rebellsvin! Vi har lokaliserat och förstört ert flyktfordon. Ni har ingen möjlighet att fly. Det är meningslöst att fortsätta den här kurragömmaleken. Ge upp och acceptera ert öde!"

Givetvis ljuger Barezz så att det osar. Han vet inte ens om rebellerna har något flyktskepp eller någon annan hemlig utväg.

IMPROVISERA UTRUSTNING

Mesa 291 är full av gammal övergiven utrustning som rollpersonerna kan använda. Där finns bitar av plast och metall i nästan varje upptänklig storlek, hydrospännare, vibrosågar, bågborrar, elektriska spett, kablar, rör, gångjärn, servomotorer, halon-eldsläckare, verktygslådor, synthorep — nästan vad som helst, bara man söker tillräckligt länge. Om du beskriver de här sakerna som saker rollpersonerna hittar kommer klyftiga spelare att hitta på sätt att använda dem och bygga alla möjliga saker av dem.

Påminn spelarna om den kvarlämnade utrustningen då och då. Det är naturligtvis inte säkert att de får tag på precis det de vill ha. Söker de efter någon bestämd sak, så bestäm hur sannolikt det är att en sådan sak ska finnas här. Det är t ex rimligt att de kan hitta en gaffeltruck, men knappast att de hittar vapen eller fräsare.

All utrustning man hittar i gruvan fungerar halvdåligt eller inte alls. Utnyttja tillfället att låta personerna använda sina teknikfärdigheter.

Händelse 7: Underjordisk explosion

Djupt nere i underjorden, kanske 30 eller 40 nivåer ned, tänder en plasmaeld en väldig explosion. Den skadar inte rollpersonerna och orsakar inga ras på deras nivå, men påminner dem om hur osäker Mesa 291 är. Låt inte spelarna veta att de är utom fara när du berättar om explosionen. Tvärtom: bygg på deras känsla av osäkerhet och brådska. Det kan öka takten i spelet.

Långt under er hörs en massiv explosion. Golvet formligen skakar, och det regnar ned grus och sand från taket. Sen blir det tyst. Luf-

ten tycks laddad med spänning. Denoll kvittrar tyst för sig själv och fortsätter in i gruvans mörker.

Efter explosionen kommer rollpersonerna förbi en fallfärdig datorterminal med inbyggd högtalare och kontrollpanel. Om de kommer att tänka på det, kan de använda Denoll för att koppla in sig på högtalarsystemet. Varje rollperson som lyckas slå 20 eller mer för sin dator-TN kan sända ut ett meddelande över högtalarna. Så kan rollpersonerna bedriva egen psykologisk krigsföring mot stormtrupperna!

Händelse 8: Eldstorm

När rollpersonerna når område 8 på karta 1 finner de vägen spärrad av en tung säkerhetsdörr. Bredvid dörren finns en datorterminal. Rollpersonerna kan försöka öppna dörren själva (kräver resultat på 15 eller mer för teknik-TN) eller be Denoll göra det. Om roboten kopplar in sig i datorn blir det en kortslutning i den gamla terminalen, som förlamar roboten tills någon drar loss den. Några ögonblick (och knorrande läten) senare öppnas dörren och avslöjar en otrevlig överraskning.

Säkerhetsdörren glider upp med ett dovt muller och det gnistrar om hjulen när de glider på sin gamla rostiga räls. Bråkdelen av en sekund senare bryter ett flammande inferno löst från tunnelns tak. En chockvåg av hetta slår ut mot er. Taket i tunneln innanför dörren brinner med en dånande eld. Golvet är fortfarande fritt, men det blir snabbt varmare. Ni hör stormsoldater som ropar till varann strax bakom er. Enda sättet att komma vidare den här vägen är att krypa fram på golvet, så långt från flammorna som möjligt.

En snabb kontroll av den enda alternativa tunneln visar att den är blockerad av ett ras (plats C på karta 1). Motvilligt bestämmer sig Denoll för att vägen under flammorna är den enda möjliga. Eftersom elden rasar en halvmeter ovanför robotens runda överdel kan han åka igenom oskadd. Rollpersonerna måste krypa efter och måste klara ett uthållighetsslag med svårighetsgrad 10 för att stå ut med hettan. Den som misslyckas säckar ihop efter halva sträckan och blir liggande. Den personen måste släpas förbi elden av en annan rollperson (vilket kräver ett styrkeslag på 10 eller mer för den som släpar).

I andra änden av tunneln finns också en säkerhetsdörr. Den här gången vill Denoll absolut inte koppla in sig i terminalen, så en rollperson måste slå 15 eller mer för teknik-TN för att få upp dörren. Slå inte för uthållighet någon mer gång, men håll spelarna på sträckbänken genom att beskriva den intensiva hettan medan

de arbetar för att komma igenom. Om rollpersonerna inte lyckas öppna dörren innan stormtrupperna når fram till tunnelns andra ände och börjar skjuta, så kopplar Denoll in sig i terminalen och öppnar dörren som en sista utväg.

När dörren öppnats behöver alla rollpersoner som kollapsade i hettan en SR på sig för att resa sig. Medan de återhämtar sig sänder Barezz ut ännu ett meddelande:

Högtalarna börjar låta igen, och den välbekanta men obehagliga rösten ekar genom gruvan. "Rebeller, hör upp! Vi tänker inte jaga er hela dagen. Ni har nu exakt 30 minuter på er att lägga ned vapnen och överlämna er i rättvisans händer. Därefter kommer vi att tillsluta alla ingångar till gruvan och spränga den övre huvudtunneln. Då blir ni kvar här för evigt — vilket för övrigt inte skulle göra mig särskilt ledsen, men er!" >klick<

Denoll visslar oroligt och tittar från den ene till den andre innan han rullar vidare mot huvudschaktet. Gå vidare till avsnitt tre.

3.3 Avsnitt tre: Över avgrunden

Sammanfattning

Tre av de största utmaningarna i äventyret händer i det här avsnittet. Först måste rollpersonerna hitta på ett sätt att ta sig ned genom det till synes bottenlösa huvudschaktet till andra nivån av Mesa 291. Sedan måste de ta sig över den gapande avgrunden för att komma till grottsalen där deras flyktskepp finns (plus ett par överraskningar). Och medan allt detta sker måste de också hantera situationen med stormtrupperna och Barezz.

Händelse 9: Huvudschaktet

När rollpersonerna kommer fram till huvudschaktet, plats 9 på karta 1, beskriver du vad de ser:

Tunneln slutar vid kanten av ett schakt som är 20 meter i diameter. Det finns inget staket eller andra skydd runt hålet. Nedifrån djupet kommer ett varmt, rökigt luftdrag, orsakat av den rytande plasmaeld som brinner 10 eller 20 nivåer under er. Ljud kommer också ur schaktet: ett avlägset dån från elden, väsande från ånga, elektriska fräsanden, knak från sviktande stålbalkar och ibland mullrande explosioner.

Ett fladdrande ljussken från elden färgar schaktets väggar orange och kastar oformliga skuggor i taket. På er sida sitter flera vinschar

vilkas kablar hänger ned i schaktet. På motsatta sidan ser ni en trasig vinsch med avsliten vajer. De släta väggarna i schaktet är späckade med rör, kablar, ventilationstrummor och ledningar av alla slag. På väggarna hänger flera lastnät på krokar. Det finns en avsats runt hålet, bred nog att gå på.

Det här är huvudschaktet i Mesa 291. Det går flera kilometer ned i planetens inre. Var tjugonde meter leder tunnlar in i en ny våning. Karta 3 visar de översta våningarna av schaktet i genomskärning från sidan. Om det blir nödvändigt kan du visa den för spelarna för att förklara hur det ser ut.

Om rollpersonerna följde Denolls väg måste de ta sig ned till andra nivån och över schaktet för att komma till grottan där flyktskeppet finns. Om de redan är på nivå 2 behöver de bara ta sig över schaktet. Lägg märke till att man kan gå runt hålet på nivå 1 eftersom där finns en avsats, men på nivå 2 finns ingen sådan.

Under hela den här händelsen växer sig flammorna allt högre och explosionerna kommer tätare nere i djupet. Till sist når elden nivå fem, men den kommer inte högre än så.

DENOLLS REAKTION

Roboten visslar extatiskt när han kommer närmare huvudschaktet. Han har insett att det är en väg ned till skytteln. Även om spelarna kommer ihåg från Tirees meddelande att skeppet ska finnas i en grotta, så är det inte säkert att de inser att grottan ligger bakom den väldiga säkerhetsdörren på nivå 2 (fast dörrens storlek borde vara en ledtråd). Utan en dataskärm att koppla in sig på kan Denoll inte förklara situationen med ord. Han försöker så gott han kan.

Men Denoll ändrar strax inställning när han inser att han inte bara måste fram till kanten av avgrunden, utan också måste låta sig firas ned i hålet och bäras över till andra sidan. Den obstinata roboten visslar gällt och skakar på överdelen för att demonstrera att han vägrar: "absolut inte!" Det går inte att övertala honom hur mycket man än försöker. Enda sättet att få honom med är att tvinga honom under vapenhot eller fösa honom med våld.

Rollpersonerna måste få med sig Denoll till säkerhetsdörren på nivå 2. Tänk på att han väger ca 50 kg och inte kommer att samarbeta förrän stormtrupperna börjar skjuta på honom och får honom att inse vilken fara som är störst. Även om han börjar samarbeta igen gnäller han hela tiden i protest.

NED I DJUPET

Det finns två uppenbara sätt att ta sig ned till nivå 2. Man kan klättra nedför de närmaste rö-

ren till plats D på karta 3, eller gå runt schaktet och klättra ned till plats E. För att komma till E måste man använda rep.

Vajrarna från plats D är gamla och rostiga. De ser ut att kunna gå av när som helst. Skapa lite extra spänning genom att beskriva de knakande, genomrostiga vajrarna och de klagande, knirkande vinscherna. Säg t ex att "de bästa vajrarna *ser ut* att kunna hålla för en människa, men man kan inte veta säkert förrän man har provat..."

Låt rollpersonerna komma ned till nivå 2 utan större svårigheter om de lyckas slå 10 eller mer för att klättra. Att få ned Denoll är svårare. Det krävs ett teknikslag på 10 eller mer för att få igång den närmaste vinschen (det finns en instrumentbräda med kontroller intill) så att man kan sänka ned roboten till D. Denoll visslar och skriker hela tiden, vilket givetvis lockar till sig stormtrupperna om de inte redan är på väg.

Att komma rakt ned till E är svårare. Vinschen på den sidan är trasig och dess vajer är avsliten. Det krävs ett teknikslag på 15 eller mer för att fästa ett rep vid vinschmekanismen, och ytterligare ett teknikslag på 15 för att få vinschen att fungera.

När man har fått en vinsch att fungera slår du en tärning och avläser tabellen här nedan.

VINSCHTABELL

1T Resultat

- 1-2 Vinschen fungerar. Den tjuver, ryker och skakar men arbetar klanderfritt.
- 3-4 Kopplingen slirar. Utan förvarning börjar kabeln lindas ut allt snabbare, och den som hänger i den faller tills repet tar slut innan han till sist stannar. Det krävs ett teknikslag (SG 5) för att starta maskineriet igen.
- 5 Mekanismen skär ihop. Vinschen stannar plötsligt, och det som finns i änden på kabeln blir hängande mellan nivå 1 och 2.
- 6 Hela maskineriet bryts loss från taket, men fastnar i en härva kablar. Den hänger och dinglar vådligt, men kan faktiskt användas utan risk.

STORMTRUPPERNA ANLÄNDER

När roboten eller två rollpersoner kommit ned till nivå 2 kommer 12 stormsoldater nedför huvudtunneln på nivå 1, ledda av Barezz. De skjuter på alla rollpersoner de ser, men håller sig på avstånd och tar skydd i sidotunnlarna. Barezz håller sig i bakgrunden och ropar åt rollpersonerna att ge sig ("Nu har vi er fast, rebellsvin!") Barezz vet inget om det gömda skeppet nedanför. Han tror att rollpersonerna bara håller på att dra sig tillbaka till ett nytt gömställe. Därför

har han ingen större brådska att göra slut på dem här. Han är övertygad om att det bara är en tidsfråga innan han får tag på dem.

Om fyra eller fler av soldaterna blir utslagna eller dödade drar sig de andra tillbaka för att omgruppera. Medan Barezz samlar dem till ett nytt anfall kan rollpersonerna ta sig nedför schaktet.

Barezz: SMI 4T, Laservapen 5T, STY 3T+2, Slagsmål 5T+2, alla andra egenskaper och färdigheter 2T.

ÖVER AVGRUNDEN

Om rollpersonerna tar sig ned till plats D på karta 3 måste de fortfarande ta sig över till andra sidan schaktet. Här finns en datorterminal med skärm, så Denoll kan förklara att de befinner sig på fel sida — skeppet finns bakom säkerhetsdörren på andra sidan schaktet. Om man frågar Denoll hur man ska komma över aktiverar roboten säkerhetsnätet på nivå 2. Det är ett stort nät som vecklas ut från väggen och täcker hela schaktöppningen. Tyvärr är nätet trasigt. Det finns stora hål överallt, och ställningen som håller det verkar inte särskilt pålitlig. Det är inte någon säker väg, men det går att ta sig över.

Enbart att hålla sig kvar på nätet kräver så mycket koncentration att alla som är ute på nätet får 1T reduktion på sina tärningskast om de försöker göra något mer medan de kryper över. Den som klättrar måste slå 10 eller mer i varje SR för att klättra. Det tar tre SR att komma över om man lyckas med alla tärningskast. Även om de klarar sig över kan du öka spänningen genom att tala om att ytterligare några trådar går av, att elden stiger närmare, att nätet gungar och det knakar i dess fästen. Den som träffas av ett skott medan han befinner sig på nätet måste slå ett SMI-slag på 10 eller mer för att hålla sig kvar. Ett misslyckande med tärningsslagen för SMI eller klättra betyder att man förlorar balansen. Läs mer i avsnittet "Att falla ned i schaktet".

Denoll kan inte ta sig över nätet för egen maskin. Rollpersonerna måste hitta på något annat sätt. Om de fick igång en vinsch på nivå 1 kan de binda fast Denoll vid en vajer och låta honom "gunga" över. En annan möjlighet är att man binder två rep vid roboten. Någon klättrar över till E med det ena repet, varpå man faller bort nätet (roboten skulle fastna om man försökte dra honom över nätet). De som befinner sig vid D släpper sakta efter på sitt rep medan personerna vid E drar i sitt rep. De som ska dra upp honom vid E måste sammanlagt klara ett tärningsslag på 10 eller mer för färdigheten lyfta om de ska få upp honom. Det finns fler möjligheter. Hittar spelarna på något annat, får

du själv avgöra vilka tärningsslag de måste göra för att lyckas. Naturligtvis protesterar Denoll aktivt mot alla förslag. I värsta fall måste man lämna honom kvar.

FALLA NED I SCHAKTET

...vill ingen göra. Rollpersonerna bör vidta alla tänkbara åtgärder för att förhindra det. Ändå kan olyckor hända, särskilt när luften är full av kringflygande laserladdningar. Ge rollpersonerna alla chanser att klara sig om de skulle ramla. De är ju trots allt blivande hjältar!

Den som faller över kanten kan försöka gripa tag i något av de många rör och lastnät som hänger från schaktets väggar. Första gången man försöker (direkt efter att man har ramlat) krävs ett SMI-slag på 10 eller mer för att lyckas klamra sig fast. Personen befinner sig då fem meter under den plats han föll från. Misslyckas man går det att försöka igen i nästa SR. Man faller en nivå per SR, och svårighetsgraden ökar med 5 för varje SR man fallit. Den som faller längre än till nivå 4 hamnar i elden och dör. Spelaren får skapa en ny rollperson efter äventyret.

Den som har fallit förbi nivå 3 men lyckas klamra sig fast kan inte klättra upp själv; det är trots allt minst 25 meter till nivå 2 — lika högt som ett sjukvåringshus. Att klättra så långt skulle ta mycket lång tid, och risken att halka och falla vore mycket stor. En sådan person måste vänta på hjälp från de andra, i synnerhet om han är skadad.

Möjligen kan man ta sig upp till den närmaste nivån. Som framgår av karta 3 finns det avsatser på nivå 3 och 4, där man kan vänta på hjälp. Räkna med att det tar tio minuter att klättra fem meter. Slå ett klättringskast för var femte meter, med svårighetsgraden 10 för oskadade och 15 för skadade rollpersoner. Ett misslyckande innebär att man halkar ned fem meter.

Om en nedfallen rollperson håller sig stilla nere i schaktet lägger stormtrupperna inte märke till honom. Avsnitt 4 förklarar hur man kan rädda rollpersoner från schaktet.

STORMTRUPPER IGEN

Medan rollpersonerna är upptagna med att försöka ta sig över schaktet går Barezz och de kvarvarande stormtrupperna till anfall igen. Rollpersoner som befinner sig på nätet eller håller på att svänga sig över schaktet i vinschvagnar är lätta att träffa — SG 10 respektive 15 för stormtrupperna.

Om någon besvarar elden från plats E drar sig stormtrupperna tillbaka från schaktets kant. Men just när den sista rollpersonen håller på att ta sig över hoppar Barezz fram med en termal-

detonator i handen! De två rollpersoner som har högst ITF hinner få iväg ett skott var mot honom innan han kastar detonatorn mot plats E. Svårighetsgraden för kastet är 15. Om han lyckas med kastet kan du låta en rollperson försöka sparka detonatorn över kanten innan den exploderar (SG 20).

När alla har kommit över går du vidare till avsnitt fyra.

3.4 Avsnitt fyra: Flykt

Sammanfattning

Nu gäller det! Med stormtrupperna hack i häl flyr rollpersonerna genom den öppnade säkerhetsdörren och finner — en kraschad skyttel och en skadad Tiree! Vad ska de nu hitta på? Vad det än är måste det ske fort, för utanför grottan kommer två av kejserliga arméns klivare (AT-AT-pansarklivare) mot dem.

ATT SPELLEDA SLUTET

Från och med nu skyndar du på spelet. Öka tempot mot slutet. Bygg på spänningen mer och mer, så att spelarna fångas av stressen. När de upptäcker att det finns en utväg inom räckhåll kommer de också att bli ivriga. Här är några sätt att öka trycket mot slutet:

- **Strunta i detaljer.** Beskriv inte så mycket av detaljerna i omgivningen, och be inte spelarna beskriva sina handlingar lika utförligt som annars. Koncentrera dig på de betydelsefulla handlingarna och deras resultat. Om rollpersonerna t ex skjuter mot en patrull stormsoldater som klättrar ned i huvudschaktet, så bry dig inte om att fråga vilken soldat var och en skjuter på utan utgå från att de väljer sina mål väl.
- **Ta snabba beslut.** Slösa inte tid på att räkna ut följderna av olika handlingar. Välj den enklaste lösningen eller den första du kommer att tänka på. Att ta ett snabbt beslut är bättre än att vänta för att dröja och fundera ut det bästa beslutet.
- **Pressa spelarna.** Tvinga dem att bestämma sig snabbt. Fråga: "Vad gör du?" Tvekar spelaren säger du: "Okej, du funderar på vad du ska göra i den här stridsrundan" och går till nästa spelare.

Händelse 10: Grottsalen

Så fort de rollpersoner som kan röra sig, kommer fram till plats E, avsatsen framför säker-

hetsdörren som leder till grottsalen, börjar dörren öppna sig.

Säkerhetsdörren glider åt sidan av sig själv, och bortom den ser ni en stor grottsal. Alldeles på andra sidan dörren ligger en man hopsjunken på golvet framför en datorterminal. Ni ser att det är Tiree. På andra sidan grottan finns en stor öppning i väggen, rakt ut i dagsljuset. Intill öppningen ligger ett störtat rymdskepp och ryker — för att göra saken än värre har den kvaddat den skyttel som ni skulle ha använt. När ni kisar mot ljuset utanför ser ni att två AT-AT-klivare är på väg mot grottan. De är fortfarande en bit bort men kommer snabbt närmare. Vad tänker ni göra?

Nu måste rollpersonerna handla snabbt. Barrezz och de kvarvarande stormtrupperna är på väg nedför schaktet. Elden och explosionerna långt nere i djupet förefaller vara på väg att växa till en riktigt stor smäll. Pansarklivarna börjar skjuta in sig, trots att de fortfarande är utom skotthåll.

En snabb undersökning av Tiree visar att han behöver mer vård än rollpersonerna kan ge honom här och nu. För att ge honom första hjälpen så att han kan gå själv fordras ett resultat på 15 eller mer för Medicin-TN. Annars måste man bära honom. Han förklarar att han lyckades komma undan KSP-agenterna som jagade honom. Sedan flög han i en stor cirkel och återvände hit för att se hur rollpersonerna klarat sig. När han närmade sig Mesa 291 dök plötsligt två pansarklivare upp och öppnade eld och skadade skytteln så allvarligt att den störtade.

GROTTSALEN

Taket i den väldiga grottsalen hålls upp av tre massiva pelare av naturlig sten. Hela södra sidan av grottan har rasat in för länge sedan, och det ligger sten och klippblock spridda överallt på marken. Solen skiner in genom den stora öppningen i väggen mitt emot säkerhetsdörren. Genom öppningen kan man se ut över en klippig sluttning ned mot en långsträckt dalgång. De rykande vraken av skyttlarna ligger vid ena sidan av öppningen. Träd och buskar har växt upp utanför ingången, men inte så många att de hindrar sikten ut.

Trots ljuset utifrån ligger större delen av den väldiga grottan i mörker. Rollpersonerna kan inte se vad som finns bortom pelarna.

FLYKTSKEPP

Rollpersonerna har väntat sig att finna en fungerande skyttel i grottan, inte rykande vrak. När du har beskrivit grottan kan du göra en kort paus för att låta innebörden sjunka in. Utan

skepp har rollpersonerna ingen chans att komma undan och har kanske kämpat förgäves.

Det är tänkbart att de försöker undersöka den del av grottan de inte kan se. Där hittar de snart — inte en skyttel — men fyra Y-vingade jaktskepp! Skeppen är övertäckta med kamouflagenät. Om Denoll finns med upptäcker han skeppen, ger till ett glatt "whoop!" och surrar iväg rakt mot dem. Om Denoll inte finns med krävs att någon lyckas söka (svårighetsgrad 10) för att upptäcka de gömda skeppen.

Varje Y-vinge kan ta en besättning på två personer, en pilot och en skytt. Skytten kontrollerar en svängbar jonkanon som är monterad på förarkabinens tak. Varje skepp har ett utrymme avsett att innehålla en astromek-robot typ R2. Endast genom att koppla in sig på en sådan robotanslutning kan Denoll mata in de nödvändiga koordinaterna i skeppets dator. Det finns en ramp bredvid skeppen där Denoll kan åka upp och ta sig ned i robotutrymmet. Det räcker om Denoll finns i ett av skeppen, koordinaterna kan då sändas till de andra skeppen via radio. Om Denoll är kvar ute i schaktet (vid plats D) krävs ett pilotslag på 15 eller mer för att flyga genom säkerhetsdörren och hålla skeppet tillräckligt stadigt så att roboten kan rulla ombord.

RÄDDA STRANDSATTA ELLER TILLFÅNGATAGNA REBELLER

Så snart rollpersonerna har tagit kontroll över åtminstone en Y-vinge kan stormtrupperna knappast skada dem längre. Det enda vapen stormtrupperna har som möjligen skulle kunna skada en Y-vinge är laserkanonen de monterade upp vid ingången, och till och med den skulle visa sig verkningslös om rollpersonerna slår på skeppens energisköldar. Rollpersonerna kan flyga en Y-vinge genom säkerhetsdörrens öppning och in i huvudschaktet för att rädda personer som eventuellt blivit kvar där.

För att manövrera i huvudschaktet måste piloten slå 15 eller bättre för sin pilot-TN. Den som misslyckas törnar emot väggarna i schaktet eller taket (eller golvet) i tunneln. Förmodligen flyger man så sakta att det inte uppstår några verkliga skador. Är tärningsresultatet nära 15 skrapar man bara av lite färg. Men du överdriver förstås alla kollisioner för att oroa spelarna.

UT I DET BLÅ

När alla rollpersoner och roboten är ombord kommer de två klivarna fram till grottans mynning (om det blir nödvändigt kan Tiree flyga ett av skeppen). Öppningen ligger för högt upp på den branta sluttningen för att klivarna ska kunna skjuta rakt in eller klättra upp,

men de kan skjuta på allt som flyger ut ur öppningen. Rollpersonerna har två möjliga alternativ: antingen kan de chansa på att försöka flyga förbi klivarna och hoppa till hyperrymden så fort de kommit utanför planetens atmosfär, eller också kan de flyga åt andra hållet, upp genom huvudschaktet och ut genom huvudtunneln. (Du bör redan ha gjort klart för spelarna att utrymmena i gruvan är tillräckligt stora för det.)

Om de väljer att utmana klivarna bör varje skepp få utväxla ett par salvor med dem innan de kommer utom skotthåll. Energisköldarna bör normalt hålla för klivarnas eld under de få sekunder de är inom räckhåll. Om rollpersonerna har lyckats ta sig så här långt bör de klara sig ur äventyret utan permanenta skador, men det betyder inte att du behöver vara överdrivet snäll. Låt dem tro att de kan misslyckas och bli nedskjutna när som helst, så blir finalen på äventyret mycket mer spännande. Beskriv vilken intensiv spärreld klivarna ger ifrån sig.

Att flyga ut genom tunnarna är en utmaning för vilken pilot som helst, men det kan bli en spännande final på äventyret. När rollpersonerna kommer flygande genom tunnarna med dånande motorer kastar sig stormsoldaterna platt till marken, trycker sig mot väggarna eller slänger sig in i sidotunnarna för att inte komma i vägen. Kanske en eller två särskilt tappra stormsoldater står kvar och fortsätter skjuta, men det har ingen effekt. Skytten på det främsta skeppet kan blåsa bort alla hinder, och det sista skeppet kan orsaka ett ras just när de flyger ut. Den lätta laserkanonen i öppningen hinner skjuta åtminstone en gång innan en Y-vinge kan skjuta bort den.

När rollpersonerna väl hoppat ut i hyperrymden är de säkra. Om några timmar kommer de att anlända till den hemliga rebellbasen. Efter landningen läggs Tiree snabbt i en rejuvtank, och rollpersonerna upptas som medlemmar i Alliansen och får särskilda ärebetygelser för att de räddat de värdefulla Y-vingarna.

Utvidga Mesa 291

Det här äventyret består av planerade händelser som inträffar i en förutbestämd ordning. Den som är nybörjare på att leda rollspel tycker antagligen att en sådan "linjär" uppläggning är lätt att förstå och spela. Mer erfarna spelare kan vilja utvidga äventyret, t ex så att man använder både nivå 1 och 2, ändrar ordningsföljden mellan händelserna och kanske lägger till några nya. Känn dig fri att modifiera "Uppror!" som det passar dig. Möjligheterna begränsas bara av din egen fantasi.

STJÄRNORNAS KRIG® UPPROR!

**För länge sedan, i en
galax långt, långt
borta**

Dialog

SL: Ni har fått kontakt med en rebellagent som har kodnamnet Tiree. Han har sagt att han vill hjälpa er komma med i Alliansen. I enlighet med hans instruktioner har ni tagit er till en gammal gruva på Bothans Planet. Tiree har sagt att han tänker möta er där. Tillsammans har ni tagit er förbi avspärningar och varningsskyltar och kommit in i gruvan.

Rebell 1: Jag har en obehaglig känsla om det här.

Rebell 2: Titta på alla de här gamla kablarna, magneträlserna och kontrolleringarna. Den här gruvan måste vara enormt stor!

DATA FÖR RYMDSKEPP Y-vingat jaktskepp

Alliansens tvåmans stridsskepp

Besättning: 2 (plus R2-enhet)

Passagerare: inga

Lastförmåga: 110 kg

Förråd: En vecka

Hyperfaktor: x1

Navdator: Ingen

Hyperreserv: Nej

Hastighet: 3T+2

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 4T+1

Beväpning:

En dubbel laserkanon

Eldledning: 2T

Skador: 5T

Protontorpeder

Eldledning: 2T

Skador: 9T

En dubbel jonkanon (lavettmonterad)

Eldledning: 1T

Skador: 3T

Energisköldar: 1T

Rebell 3: Ja, men tyvärr verkar det inte finnas några guidade rundturer. Man kan nog gå vilse där inne.

Rebell 4: Här ser ut att ha stått tomt i tiotals år. Tänk om det har flyttat in djur här under tiden?

Rebell 5: Djuren är nog det minsta problemet skulle jag tro. En del av de här kraftledningarna ser ut att fortfarande vara på. Råkar man komma åt dem säger det väl "zap!", och man blir kremerad!

Rebell 6: Ja, och tunneln verkar inte vara i särskilt gott skick. Hör hur det mullrar där inne. Hela gruvan är ett ras som bara väntar på att hända.

Rebell 1: Lägg av! Det här stället är ruskigt nog ändå, utan att ni behöver göra det värre.

Rebell 3: Om jag har fattat det hela rätt ska vi alltså möta Tiree här, och sen flyga härifrån i en skyttel till rebellernas bas. Och allihop tänker gå med i Alliansen?

Rebell 4: Just nu ser det knappast ut som om vi skulle flyga nånstans, om det inte plötsligt växer ut vingar på oss.

Rebell 2: Nog för att den här tunneln ser ut att vara tillräckligt stor, men man måste vara rätt galen för att försöka flyga en skyttel där inne.

Rebell 6: Vad vet vi om den där rebellagenten Tiree, förresten? Jag har bara träffat honom en gång, och det verkar som om ni andra också har gjort det. Hela det här mötet kan vara en fälla!

Rebell 5: Vaddå fälla? Vi har inte gjort något olagligt, utom möjligen att gå förbi några rostiga gamla skyltar med "tillträde förbjudet". Vi har ju inte ens några vapen!

Rebell 2: Jo, jo, men Tiree vet redan tillräckligt mycket om oss alla för att kunna få oss skickade till saltgruvorna på tio år.

Rebell 3: Om det var en fälla skulle de redan ha hoppat på oss. Jag tycker vi går in och väntar några minuter.

SL: Ni vänder er om och går försiktigt in genom en kolmörk sidotunnel till det rum där ni skulle träffa Tiree. När ni kommer in är rummet tomt sånär som på några lådor.

Rebell 1: Som sagt, jag har en obehaglig känsla om det här.

Rebell 4: Jaha, det här är alltså början på vår lysande karriär inom upproret. Det är fullt krig ute i galaxen, och här leker vi kurragömma.

SL: Plötsligt rullar en R2-robot in och visslar. Överdelen roterar och den tittar på var och en av er. Den verkar lite nervös och säger osäkert "Oooooo".

Rebell 5: Toppen! Precis vad vi behöver — en grottrobot!

SL: Roboten piper och tutar lite, sedan startar den sin projektor och en liten holografisk bild av Tiree dyker upp. Han säger: "Välkomna till Mesa 291. Jag beklagar att jag inte kan möta er själv."

Rebell 6: Det beklagar vi också.

SL: "På något sätt har KSP — Kejsrerliga Säkerhetspolisen — lyckats spåra mig. Förmodligen har de era namn också, så det är försent för er att backa ur."

Rebell 1: Det här blir värre för var minut!

SL: "Det kan vara en fråga om timmar innan de får tag på mig, och sen kommer de att börja jaga er."

Rebell 2: Fantastiskt. Nog för att jag väntade mig en välkomstkommitté, men det här är inte riktigt vad jag hade tänkt mig.

SL: "Jag ska försöka leda de kejsrerliga så långt bort som möjligt, för att ge er en chans att fly. Jag har lämnat en del utrustning och vapen åt er här. Hoppas ni inte kommer att behöva dem."

Rebell 3: Vad vi verkligen behöver är ett skepp!

SL: "Skytteln står i en grotta på nästa nivå nedåt. Den här astromekroboten, R2-D0, hittar dit. Jag hoppas att ni kan flyga, för det är inte säkert att jag kan komma tillbaka."

Rebell 4: Vi kan flyga den, men vart? Vi är ju efterlysta förrädare nu!

SL: "Denoll innehåller koordinaterna för navigationen och hoppet genom hyperrymden till rebellernas bas. Ni får inte låta Imperiet få tag på den här roboten, då kan de ta reda på var vår bas finns. Om det blir nödvändigt, så förstör roboten. Lycka till — och må Kraften vara med er."

Rebell 5: Okej, låt oss inte slösa med tiden. Om jag känner KSP rätt kommer de inte att vänta tills de har tagit Tiree innan de börjar söka efter oss.

SL: Plötsligt hör ni skrammel av pansar utifrån huvudtunneln, och en bestämd röst säger "Skyttepatrull, säkra utgången. Första patrullen kollar sidotunnlarna. Var på er vakt, rebellerna kan vara beväpnade!" Ni hör klicket av säkringar på lasergevär, och stöveltrampet kommer allt närmare.

Rebell 6: Stormtrupper! Vi kan bli skjutna. Var är vapnen?

Rebell 1: Bry er inte om vapnen. Var är skytteln? Vi behöver ta oss härifrån!

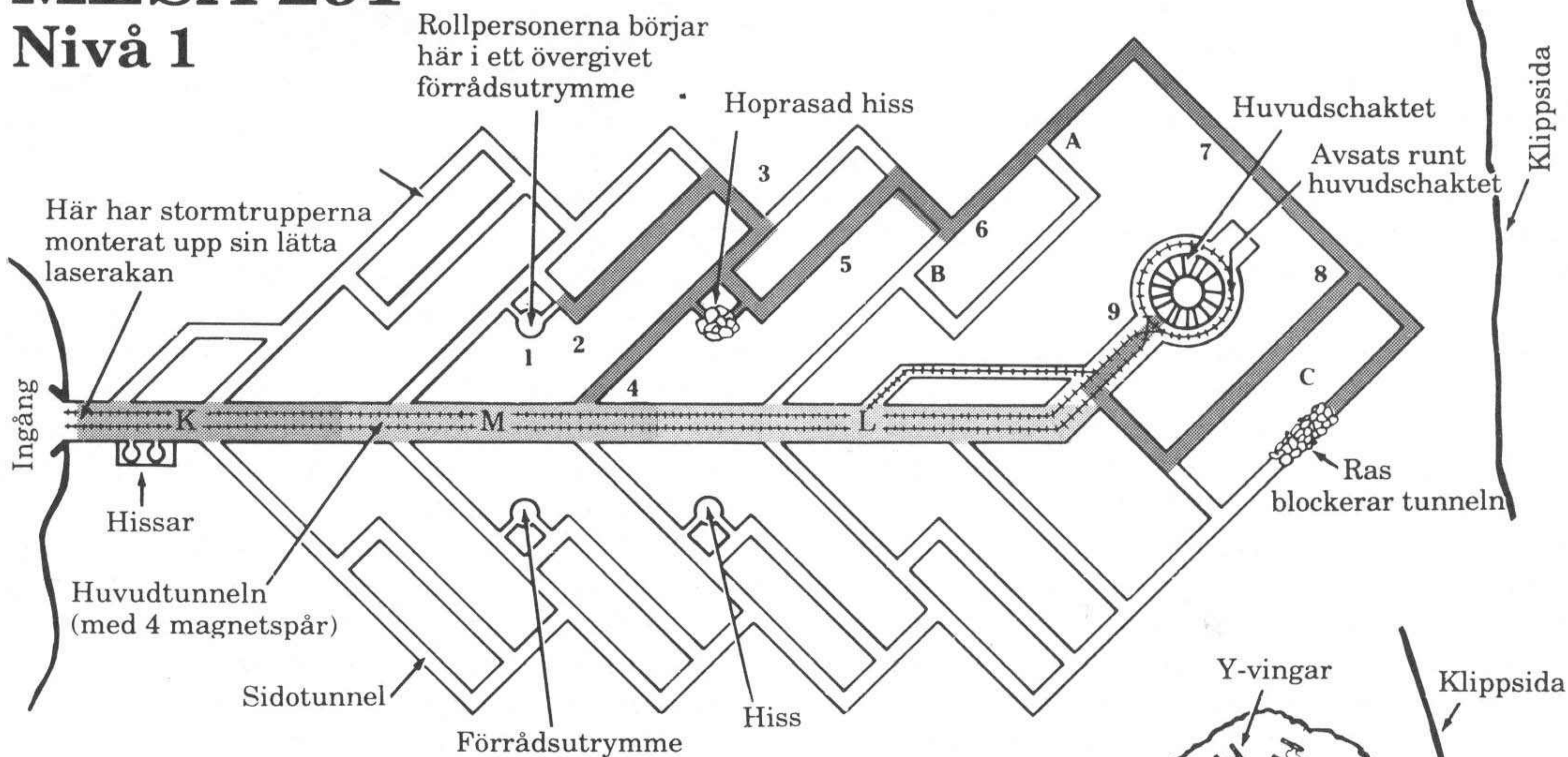
Rebell 3: Bevaka roboten — den kanske försöker smita.

Rebell 2: Vill någon påminna mig om varför jag gav mig in i det här frivilligt.

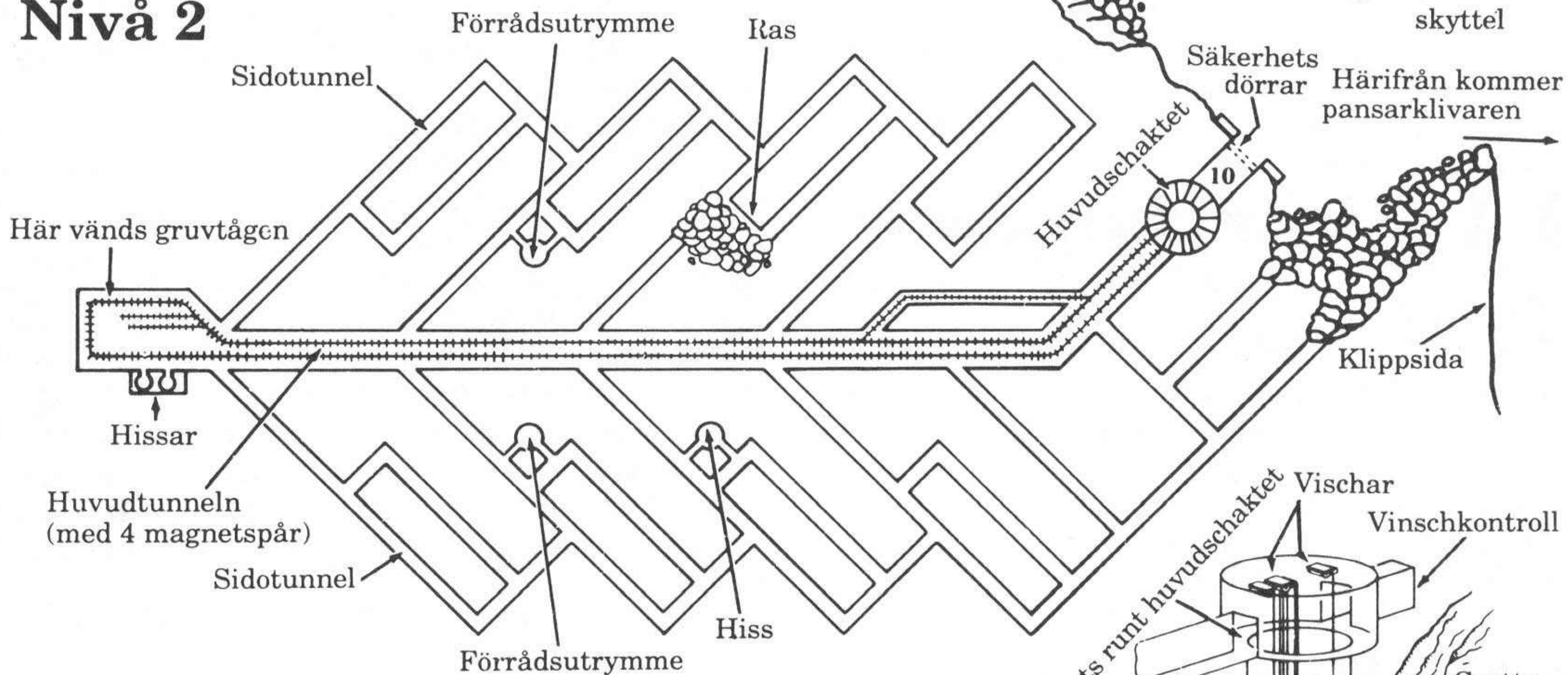
SL: Stormtrupperna går nedför huvudtunneln, så ni har några minuter på er innan de kommer hit. Vad tänker ni göra?

Karta 1 MESA 291 Nivå 1

OBS: För överskådlig-
hetens skull har vi gjort
sidotunnlarna dubbelt
så breda på kartan



Karta 2 MESA 291 Nivå 2



Karta 3 Skiss över huvudschaktet (ej skalenlig)

GRÅTONERNA

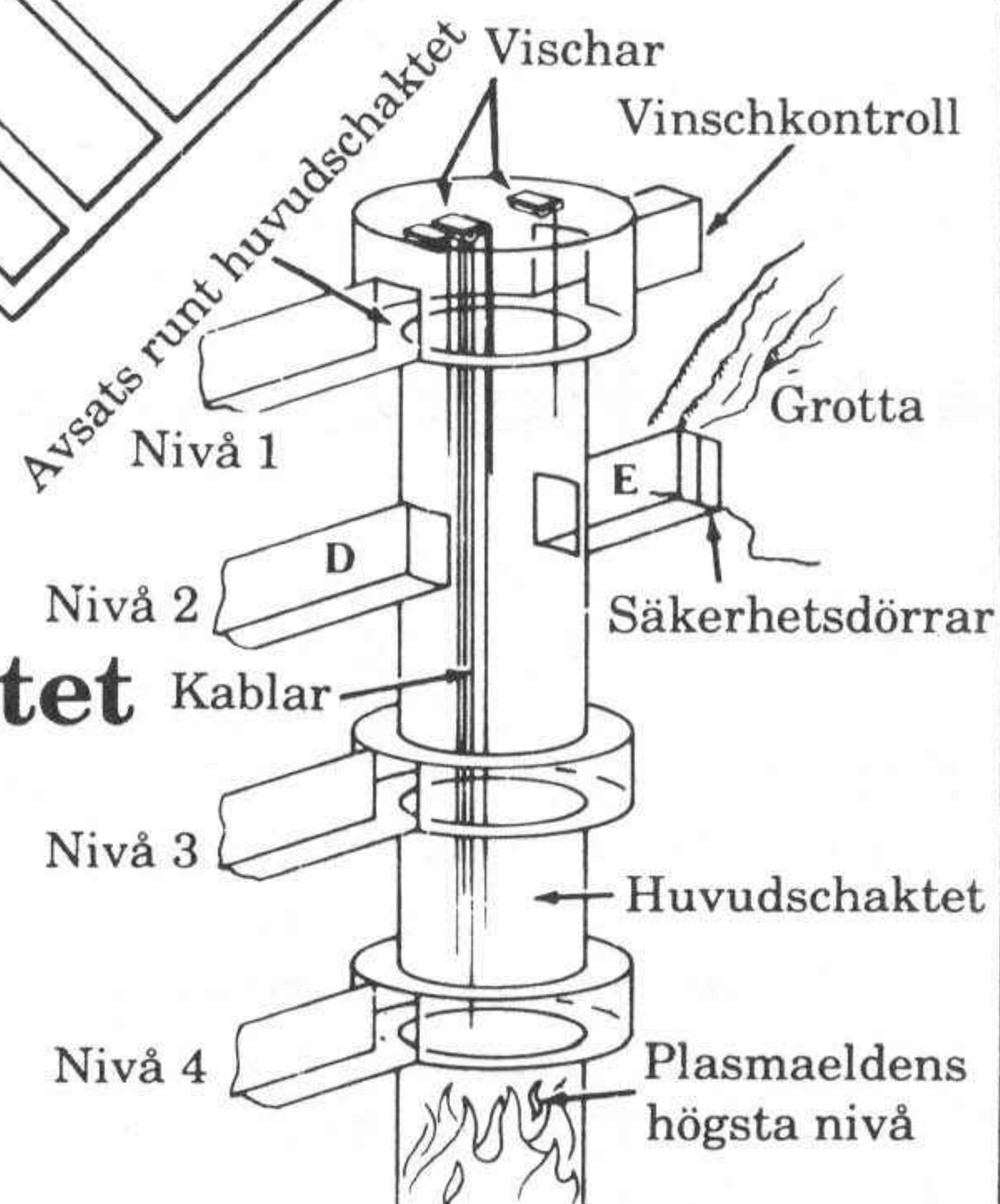
- Denolls väg
- Laserakanens räckvidd
- K** Kort håll
- M** Medellångt håll
- L** Långt håll

SKALA

0 10 20 30 40 50 60

Meter

0 20 40 60



4 FÖRSLAG TILL ÄVENTYR

Förslagen här nedan är inte färdiga äventyr som "Uppror!". De innehåller bara enkla skisser till en handling och en uppsättning personer. Du kan använda dem för att utveckla dina egna äventyr: ta handlingen och utvidga den så som du själv vill. Lägg in några medelsvåra hinder på vägen till den stora finalen. Hitta på några viktiga SLP som ska vara med. Gör dialoger och kartor — och starta spelet.

De här förslagen har två ändamål. För det första ger vi dig rätt många idéer på ett ganska litet utrymme. Ett rejält äventyr tar oftast två eller tre speltillfällen att komma igenom; vart och ett av förslagen här nedan kan byggas ut till ett sådant äventyr. Färdiga äventyr sparar en massa arbete eftersom de redan innehåller allt som behövs. Men om du är villig att göra en del av jobbet själv och fylla i detaljerna, kan du med fördel använda något av de här förslagen.

För det andra kan du få ytterligare idéer när du läser igenom våra förslag. Här finns tio exempel på den typ av äventyr som kan inträffa i *Stjärnornas Krigs* galax. Det är ett problem för många spelare att man har svårt att komma på idéer till bra äventyr — särskilt i början innan man har fått rutin. Det är också svårt att veta vilken typ av äventyr som passar in i den här galaxen. Med lite tur kanske något av våra förslag tändar din fantasi och får dig att komma på egna idéer.

4.1 Skördemåne

"Amiral, vi följer några civila skepp som ligger i en flyktbana."

"Sänd dem en order att sakta in och göra sig redo att ta emot patruller för inspektion. Och skicka en rote TIE-skepp som kan skjuta ned dem om de vägrar lyda."

"Men amiral, det är civila skepp..."

"Rebelskepp, löjtnant. Ni har era order. Gör som jag sagt, annars ska jag hitta någon annan som kan göra det."

4.1.1 Bakgrund

Sarrahban-systemet har behållit sin neutralitet trots diplomatiska påtryckningar att ansluta sig till Imperiet eller Alliansen. En eskader kejserliga skepp har skickats för att övertyga dem om att de är på fel väg och måste underkasta sig kejsaren. Alliansens meningsfränder på planeten har blivit varnade i förväg av sina vänner. Just när den kejserliga eskadern kommer ut ur hyperrymden lyfter ett ensamt fraktskepp med eskort av beväpnade jaktskepp typ T-16 Cikada från Sarrahban.

4.1.2 Äventyr

Avsnitt ett: Fraktaren och Cikadorna angrips av en rote TIE-jaktskepp medan resten av den kejserliga eskadern går ned för att ta itu med Sarrahbans markförsvar. Fast de är underlägsna i antal lyckas Cikadorna förstöra eller jaga bort TIE-skeppen, men fraktskeppet *Skördemånen* skadas och kraschlandar i de ödsliga bergsområdena nära planetens ekvator. Skeppet är fullpackat med rebellflyktingar och har dessutom hela Sarrahbans förråd av stabiliserat ytterbium ombord — ett ämne som är nödvändigt för att tillverka laserkanoner.

För tillfället är den kejserliga eskadern upptagen med att slå ut Sarrahbans planetförsvar, men så fort de är färdiga med det kommer de att börja söka efter *Skördemånen*.

Rollpersonernas uppgift: Att rädda flyktingarna undan Imperiet och leverera ytterbiumet till Alliansen.

Avsnitt två: För att komma in i *Skördemånen* måste man använda Cikadorna som traktorer och vända det kraschade skeppet på rätt köl, så att ingångarna friläggs. rollpersonerna lämnar flyktingarna vid skeppet och söker efter mat i närbelägna byar.

Avsnitt tre: Byborna delar motvilligt med sig av mat och information. Närmaste rymdhamn med möjlighet att reparera fraktskeppet ligger på andra sidan havet.

Avsnitt fyra: Rollpersonerna flyger sina Cikador över havet till rymdhamnen. Om de är försiktiga upptäcker de, innan de landar, att den är besatt av Imperiet och lyder under krigslagar. Annars blir de tagna i förvar av de effektiva men hotfulla säkerhetsvakterna och överlämnas till en militärattaché för förhör. Antingen lyckas de prata sig ur knipan, eller också sätts de i fängelse.

Avsnitt fem: Om det blir nödvändigt rymmer rollpersonerna ur fängelset. De smyger sig in i rymdhamnen och stjälar de reservdelar de behöver. Men de råkar utlösa ett larm, och vakter kommer rusande. För att fly måste de antingen nå sina egna Cikador och övermannas vakterna där, eller stjäla några andra planetskyttlar.

Avsnitt sex: Efter viss förvirring vid rymdhamnen skickas kejserliga skepp efter rollpersonerna, som antingen måste flyga ifrån dem eller skjuta ned dem.

Avsnitt sju: Rollpersonerna kommer tillbaka till fraktskeppet, där flyktingarna meddelar att de sett tecken på kejserlig aktivitet, antagligen folk

som letar efter dem. Just när rollpersonerna nästan är klara med reparationerna upptäcks platsen av en kejserlig korvett som slår larm till högkvarteret och släpper av en pluton legosoldater. Rollpersonerna måste hålla soldaterna på avstånd medan de avslutar reparationerna. (Cikadorna kan användas mot den kejserliga korvetten.)

Avsnitt åtta: Skördemånen lyfter igen, och tvingas åter löpa gatlopp mellan TIE-skepp innan det kan hoppa till hyperrymden. Men den här gången har rollpersonerna ett visst försprång. Likväl måste de överbelasta fraktskeppets motorer eller prestera verkliga hjältedåd i Cikadorna, eller lita till Kraften, för att Skördemånen ska komma undan.

4.1.3 Tips

Personer: Flyktingarna kan vara av standardtyp eller fyllas på med andra typer, som t ex den Snärtiga Flickan, hennes Arrogante Far Rebelledaren, den Pigga Tanten med oanade kunskaper om vildmarksliv, den Babblande Roboten och den Vedervärdigt Fula Men Mycket Visa Xenomorfen. Utveckla relationer och konflikter mellan dessa SLP och rollpersonerna när de möter vildmarkens utmaningar och fienderna från Imperiet.

Platser: Nedslagsplatsen, som kan ligga på en höglandsplatå i en djungel av sydamerikansk typ, med primitiva urinvånare (xenomorfer) som har byar runt omkring där man kan få mat och viss medicinsk hjälp. Rymdhamnen, där rollpersonerna måste stjäla reservdelar.

Dialog: RP-piloterna och besättningarna på fraktskeppen och andra Cikador rapporterar de ankommande TIE-skeppen och diskuterar var man ska mötas om fraktaren blir tvingad att landa.

Rymdstrid: Fem-tio TIE mot flera T-16 Cikador och ett fraktskepp.

Action: Smyga sig in i rymdhamnen, eldstrid mot säkerhetsvakter och militära vakter. Jakt på vägen tillbaka till den trasiga fraktaren, och strid för att försvara Skördemånen mot legosoldaterna.

Markäventyr och problemlösning: Leda flyktingarna genom en djungel full av okända faror. Köpslå med urinvånarna om mat och medicin. Bluffa myndigheterna vid rymdhamnen. Hitta delar att reparera Skördemånen med.

Ett kortare äventyr: Urinvånarna har hört rykten om vraket av ett fraktskepp som störtat för länge sedan vid kusten. En av dem erbjuder sig att visa rollpersonerna vägen dit om han får åka i deras flygmaskin. Där kan man hitta reservdelar.

4.2 Tyst vittne

"Det är väl inte underligt att grabben är tyst. Hur skulle du själv ha reagerat om du hade sett det han såg?"

"Det är bara att jag känner mig obehaglig till mods när han sitter där och stirrar på mig hela tiden med de där stora gula ögonen, utan att säga ett knyst..."

"Du är väl inte lika tuff som en del av de verkliga hjältarna här omkring, förstås..."

"Äh, lägg av."

"Förutom att han har sett soldater mörda sina föräldrar och några dussin andra kolonister — redan det hemskt nog — har han suttit instängd i ett rymdskepp med en massa slemmiga xenomorfer. Det kan göra vem som helst nervös."

"Ja, han måste ha sett något viktigt i alla fall, annars skulle Skywalker inte ha skickat oss över halva galaxen med honom."

4.2.1 Bakgrund

Rollpersonerna får ett nödanrop från en forskningsstation. Alliansens högkvarter ger dem klartecken att undersöka.

4.2.2 Äventyr

Avsnitt ett: Rollpersonerna snavar över en pågående massaker vid forskningsstationen. De flyger över och försöker störa aktiviteterna, sedan landar de och anfaller. Det blir en het strid mot en blandad grupp av legosoldater och oidentifierade xenomorfer, som försvarar sig väl. Plötsligt dyker ett kejserligt skepp upp och börjar bombardera rollpersonerna med tunga vapen så att de tvingas retirera. Legosoldaterna går ombord, och skeppet försvinner innan rollpersonerna hinner ta upp förföljelsen.

Vid forskningsstationen ligger massor av döda. Allt tyder på ett professionellt genomfört massmord. Den ende överlevande är A'kazz, en ung *schenor sapiens*.

Avsnitt två: Rollpersonerna lämnar A'kazz till den närmaste rebellbasen, där kommendör Skywalker försöker fråga ut den unga schenorn. Sedan får rollpersonerna i uppdrag att föra A'kazz vidare till hans hem på planeten Rhamsis Callo.

Rollpersonernas uppgift: Leverera A'kazz till hans släktingar på Rhamsis Callo och övertala hans folk, schenorerna, att gå med i upproret. Schenorerna är en art som är känslig för Kraften men som hittills har varit neutral i konflikten mellan Alliansen och Imperiet. Skywalker hoppas nu att A'kazz tysta vittnesmål kommer att få dem att svänga över åt Alliansen och ge mer aktivt stöd åt rebellerna.

Avsnitt tre: När rollpersonerna landar i rymdhamnen i staden Chafflock på Rhamsis Callo finner de en nästan färdigbyggd kejserlig militärbas, som Imperiet fått lov att bygga genom ett avtal med schenorernas regering. Rollpersonerna passerar förbi kejserliga agents vaktande ögon när de åker i en jetbil för att lämna A'kazz till hans bogillesmästare B'karitz — en inflytelserik adelsman i en stor och rik provins.

Avsnitt fyra: Kejserliga agenter lägger sig i bakhåll och försöker hindra rollpersonerna att ta sig fram. Händelserna kan innefatta jakter och smyganfall vid en övernattnings eller när man stannat för att fylla på bränsle.

Avsnitt fem: Rollpersonerna överlämnar A'kazz. Bogillesmästaren B'karitz är först misstänksam och fientlig, tror att rollpersonerna har kidnappat A'kazz och tänker begära lösen för honom. När han har fått rollpersonernas verkliga avsikter klara för sig förhör han den unge schenoren genom telepatisk trans. Arg och förtvivlad över vad han får veta svär B'karitz att stoppa byggandet av Imperiets militärbas och se till att få kejsarens folk utkastade från planeten.

Avsnitt sex: Rollpersonerna följer med bogillesmästaren och hans soldater till den kejserliga basen. Bogillesmästaren kallar till sig den kejserliga ambassadören och meddelar att avtalet mellan schenorerna och Imperiet ska upphävas. Han beordrar ambassadören att omedelbart avlägsna alla trupper och all utrustning från planeten.

De kejserliga låtsas samarbeta, och uttrycker stor ledsnad över att B'karitz låtit sig luras av rebellernas lögn. Samtidigt tillkallar de trupper genom ett hemligt larm, och bogillesmästaren och rollpersonerna omringas och anfalls.

Rollpersonerna förenar sig med schenorerna och försvarar sig. Deras skepp finns i närheten. Kan de bara bryta sig igenom stormtruppernas linjer och ta sig dit, kan B'karitz tillkalla hjälp från andra adelsmän via radion. Samtidigt kan rollpersonerna använda skeppet för att angripa stormtrupperna eller jaga flyende kejserliga skepp. Om man kan skjuta sönder och borda ambassadörens skepp kan man ta honom till fånga och föra honom tillbaka till Rhamsis Callo för att ställas inför rätta.

4.2.3 Tips

Det kan bli nödvändigt att direkt uppmana spelarna att söka efter överlevande efter massakern.

A'kazz bör hålla sig i närheten av den mest cyniska och hårdhärtade rollpersonen och stirra ledset på honom med sina stora, gula ögon. Utnyttja den föräldralösa xenomorfens sentimentala värde. Det är mycket synd om honom.

Schenorer är 240 cm långa, kattliknande varsel med lika god stridsmoral som samurajer (A'kazz är ett barn och bara 150 cm lång). De är mycket misstänksamma mot främlingar, har en strikt moral och stor respekt för gamla traditionella stridskonster. De är starkt bundna till familjen och släkten. Deras adelsmän är enväldshärskare i sina områden. Medelklassen och bönderna är undergivna och tjänstvilliga.

Rymdhamnen på Rhamsis Callo ser ut som en modern flygplats men är byggd i något som påminner om gammal mexikansk stil: röd sandsten med mönster i brunt lergods. Callos jetbilar är fruktansvärt bullriga, ineffektiva markfordon som ser ut som stora amerikanska bilar från 1960-talet. De går väldigt fort men har dålig väghållning och är knappast trafiksäkra.

4.3 Lyxlivets lockelser

"Du skojar. Skulle den där föreställa en snobbig aristokrat? Han har ungefär lika stor charm och lika fin uppfostran som en rancor."

"Ja, ja! Vi är ett ganska råbarkat gäng här, men ambassadören behöver en livvakt. Och de som ska eskortera honom måste vara rätt listiga om det här mötet ska kunna förbli hemligt."

"Förträffligt. En lyxkryssare där det kryllar av imperie-typer. Och vi ska ha ett litet kafferep för Alliansens och Gaddris ambassadörer mitt framför näsan på dem allihop."

"Precis. Och ni ska inte låta honom misslyckas, för ni är helt ensamma därute. Det finns ingen kommandostyrka som kan slå sig fram över restaurangdäck och rädda er."

"Nej! Jag tänker inte ta på mig den där pajaskostymen. Absolut inte, jag vägrar."

"Men Zonk då! Du skulle kanske bli riktigt söt i kråsskjorta..."

4.3.1 Äventyr

Avsnitt ett: En lustjakt förföljs av en kejserlig fregatt. Plötsligt dyker en rote rebelskepp (med rollpersonerna som piloter och besättning) upp ur hyperrymden, angriper och förstör fregatten. Fyra passagerare räddas från lustjakten, och man arrangerar en olycka med skrovet av den sönderskjutna fregatten.

Avsnitt två: Passagerarna — två underrättelseofficerare från Alliansen, en rebelsympatisör från en inflytelserik adelsfamilj i Imperiet och en ambassadör från Alliansens provisoriska regering — förs till en dold rebellbas. Rollpersonerna får i uppdrag att följa med dem på en lyxkryssning med skeppet *Silverstjärnan*.

Medan de rika och mäktiga kopplar av och

vråker sig i lyx på nöjesresan ska Alliansens ambassadör ha ett hemligt möte med ledaren för en fraktion i Senaten som är positivt inställd till rebellerna. Man ska diskutera möjligheten att ordna en hemlig organisation inom själva Imperiet, en organisation som kanske kan utföra en statskupp, störta kejsaren och återställa Senatens makt.

Rollpersonernas uppgift: Rollpersonerna ska låtsas vara rika playboys på nöjeskryssning samtidigt som de är livvakter åt ambassadören och skyddar det hemliga mötet från Imperiets spioner.

Avsnitt tre: Ombord på *Silverstjärnan* presenteras rollpersonerna för diverse kejserliga högdjur under en formell och högtidlig middag. Med hjälp av Kraften eller intelligenta iakttagelser börjar de misstänka att det hela är en fälla.

Avsnitt fyra: Rollpersonerna har möjlighet att vidta förebyggande åtgärder, spionera på viktiga kejserliga personer, söka igenom deras hytter, osv. Så småningom samlas allt fler bevis för att en av de fyra männen de skyddar är en dubbelagent.

Avsnitt fem: Rollpersonerna måste eliminera förrädaren och ordna så att deras tre andra skyddslingar kan fly. Medan de håller på med det går de kejserliga makthavarna till aktion, och rollpersonerna förföljs genom massorna av semesterfirande lyxliure, genom köksregionerna och djupt ner i skeppets inre.

Avsnitt sex: Rollpersonerna upptäcker att de har allierade bland besättningen. Med hjälp av dessa kontakter kan de nå transportdäck, där de måste övermanna vakterna för att kunna stjäla en skyttel och fly.

4.4 Jedins släktklenoder

"Gwarrhrwol..."

"Vasahan?"

"Han sa: Oj, vilken trädgård..."

"Jaha, nå, säg åt ryamattan att han inte är så mycket att se på han heller. Tatooine är inte precis det vackraste stället i galaxen. Men här bodde de sista jediriddarna."

"Okej, eftersom du är så väldans god kompis med den där Skywalker kan du kanske tala om varför vi ska ta reda på hans smutstvätt? Är han så viktig att han inte har tid med såna "detaljer" numera?"

"Nix, men det är för stor risk att han kan bli igenkänd här. Det är tjockt med vidriga typer som du och jag i Mos Eisley."

"Och varför tror du att det finns nå't kvar av

Kenobis hus? Hur kan vi veta att Imperiet inte har länsat det för länge sen?"

"Det är precis vad vi har kommit hit för att få reda på."

"Fantastiskt. Ett galaktiskt krig är i full gång, och vi får det ärorika uppdraget att leta efter gamla trollerigrejor. Jag bara hoppas att det finns en bar nånstans här i närheten..."

4.4.1 Bakgrund

Alliansens ledare försöker återuppliva Jediriddarnas traditioner som inspiration för upproret. Man beslutar att söka efter Obi-Wan Kenobis kvarlämnade ägodelar för att se om man kan få några ledtrådar till hur man tillverkar lasersvärd. Skywalker vill göra sig ett eget, sedan han mist sin fars i striden på Bespin (i *Rymd-imperiet slår tillbaka*) Alliansens ledare vill ha Jediriddarna som en symbol för upproret, lärda vill veta mer om Jedi och deras krafter. Alla är intresserade av vad Kenobi kan ha efterlämnat.

4.4.2 Äventyr

Avsnitt ett: Rollpersonerna landar i Mos Eisley och frågar efter den gamle eremiten Ben Kenobis hus. Utbygdsbor — och kejserliga spioner — lägger märke till dem.

Avsnitt två: Sedan de fått anvisningar (och/eller en SLP som vägvisare) måste rollpersonerna hyra eller köpa landfräsare och resa till platsen.

Avsnitt tre: Sammanstötningar med sandfolket i ödemarken.

Avsnitt fyra: Man finner att Bens hus har blivit plundrat på sitt innehåll. Huset ligger i ruiner, delar av bohaget är spridda över området runt omkring. Spåren tyder på att det är jawor som har varit framme.

Avsnitt fem: Rollpersonerna söker efter jaworna. Efter svårt köpslående medger jaworna att de inte hittade nagonting av värde i Bens hus. Men de berättar att kejserliga agenter har erbjudit en frikostig belöning för alla teknologiska föremål funna i närheten av Bens gamla hem.

Avsnitt sex: Rollpersonerna måste lita till Kraften för att få vägledning. Om de återvänder till Bens hus och koncentrerar sig på kraften upptäcker de att det finns en dold grotta under huset där Ben har gömt diverse Jedi-saker, bland annat ritningarna till ett lasersvärd. Grottan är "full av Kraften", precis som Yodas träd, och för att kunna ta sig dit måste rollpersonerna klara en prövning av sin ärlighet och sina seriösa avsikter, som de utsätts för i en dröm. (Personer med Mörkerpoäng misslyckas automatiskt.) De som klarar provet kan ta sig in i grottan och finner uråldriga magnetband som innehåller den sökta informationen.

Men Imperiets agenter har också erbjudit ja-

worna en belöning för upplysningar om folk som frågar efter Kenobi eller snokar runt hans gamla bostad. Medan rollpersonerna är i grottan anländer en pluton stormtrupper och går i ställning runt ruinen. Rollpersonerna kan eventuellt märka fällan med Varseblivning — eller gå i den.

Avsnitt sju: Rollpersonerna flyr i sina landfräsare. Eldstrid och jaktscen. Stormtrupperna ger upp och återvänder till Mos Eisley.

Avsnitt åtta: Bevakningen i Mos Eisley är förstärkt. Rollpersonernas skepp har tagits i beslag och bevakas dag och natt.

För att komma undan måste rollpersonerna ta sig in i staden utan att bli upptäckta och skaffa sig transport med någon smugglare eller liknande, eller stjäla ett skepp från rymdhamnen. Äventyrets klimax är en eldstrid mellan rollpersonerna, kejserliga vakter och stormtrupper. När de får tag på ett skepp blir de förföljda ute i rymden. (Skywalker klarade sig, men han hade Han Solo som pilot och Ben Kenobi var med — hur klarar sig dina rollpersoner?)

4.5 Natten har tusen ögon

"Ingen chans att de kunde spåra oss genom hyperrymden, eller hur?"

"Det var inte mitt fel! De måste ha haft tur och gissat rätt. Kan hända vem som helst."

"Hmm. Det finns en liten tröst. Han kan omöjligt veta var han är."

"Varför inte?"

"Därför att *jag* inte har en aning om var vi är. Det där sista hoppet slängde oss rakt ut ur navdatorn!"

"Nå, men försök igen då. Vi har inget att förlora."

"Fel igen, markslickare. Hoppa vi igen innan vi får en bra avläsning till datorn kan vi bli en kall fläck på en het sol."

4.5.1 Äventyr

Avsnitt ett: Rollpersonerna vikarierar som besättning på en av alliansens korvetter när de plötsligt angrips av en stjärnjagare. Piloten försöker skaka av sig förföljaren genom en serie avancerade manövrer, men misslyckas. Till sist gör piloten ett hopp för mycket genom hyperrymden — och åker vilse.

Avsnitt två: Stjärnjagaren nalkas obönhörligt när plötsligt... framför de två skeppen skymmer stjärnorna av ett väldigt metallskrov. Det är ett främmande skepp av okänt ursprung, övertäckt med myriader färgade, blinkande ljus.

Komlänken tar emot en ström av obegriplig rappakalja som översättningsdatorn inte begriper. Både rollpersonernas skepp och stjärnjagaren fångas in av dragstrålar. Underliga ljusken, stora som kejserliga fregatter, kommer flygande utmed skeppen och bisarra främmande robotar kommer artigt ombord, söver ned besättningen med något slags strålvapen, och tar med dem ombord på sitt moderskepp.

Avsnitt tre: Rollpersonerna vaknar inuti en stor, vadderad glob med fönster runt om. Genom fönstren tittar konstiga xenomorfer med stora ögon på dem.

"Var hälsade, saklingar från [rotvälska]. Vi ber ursäkt för inblandning i tävling. Men här i [rotvälska] vi sätter värde på rättvisa i tävling. Era tävlande mycket dåligt lika, orättvist och inte spännande tävling. Vi försökt rätta förbi-seende.

Nu ni kan fortsätta tävling här i [rotvälska - rotvälska]. Sådan ära gives inte annars till så liten tävling, men därför det är fest för [rotvälska] vi oss känner generösa.

Börja! Sporta av cirkulationsorgans lust. Vi ska tjänstgöra nådigt som domare, utan extra kostnad..."

Xenomorferna vill att rebellerna och de kejserliga ska fortsätta sin "tävling" för att underhålla dem. Och vad xenomorferna vill ha kommer de att få.

De här xenomorferna tillåter inte våld i tävlingar. De tillåter inte att de tävlande är uppenbart ojämna i antal och styrka. De stoppar tävlingen med sina strålvapen om någon av reglerna bryts.

Förutom det ska rebellerna och de kejserliga välja en tävling eller en serie tävlingar som ska avgöra vem som vinner. Om de inte kan enas om vilken tävling det ska vara föreslår xenomorferna — bestämt och utan att oroa sig för motsägelser — en serie olika grenar i bästa olympiska stil:

- fristilssimning i nollgravitation
- akrobatiska pyramider
- träffsäkerhet (kasta saker på rörliga mål)
- skrika högst
- hinderlopp med mini-gocarts i nollgravitation
- och så vidare...

Avsnitt fyra: Rollpersonerna vinner. (De måste vinna. Se till att Imperiesidans färdighets- och egenskapsvärden är lägre och fuska med tävlingarna om rollpersonerna slår lågt).

Xenomorferna applåderar genom att klappa med sina stora blanka öron. "Gratuerar! Mycket bra rodd!" och andra glada tillrop.

"Som säkert vet är förlorare från med nu... slavar... åt... segrare!" (Folkmassan vrålar av upphetsning!)

Avsnitt fem: Xenomorferna har förklarat att de kejserliga hädanefter är rebellernas slavar. Det är tveksamt om de kejserliga tänker bry sig om detta beslut. Xenomorferna erbjuder sig att skicka tillbaka rollpersonerna till deras skepp med deras nya slavar. Rollpersonerna måste hitta på ett sätt att styra både korvetten och stjärnjagaren tillbaka till kända trakter samtidigt som de håller den kejserliga besättningen under bevakning. Om rollpersonerna kommer tillbaka till rebellernas bas med en erövrade stjärnjagare kommer Alliansens befälhavare antagligen att känna sig tvungna att skicka ut dem på ett riktigt svårt uppdrag.

4.5.2 Tips

Tonläge: Det här är ett lättsamt äventyr med de smått knasiga, storögda xenomorferna och de förvirrade kejserliga soldaterna som gör sig löjliga. Vill du göra äventyret mer bistert kan du låta xenomorferna vara krigiska och känslolalla, så att spelarna känner sig hotade av deras nycker. Om du vill kan du göra tävlingen till ett gladiatorspel i romersk stil och ställa rollpersonerna mot Imperiets gubbar i en strid på liv och död, kanske med ålderdomliga eller underliga vapen.

Mäktiga xenomorfer: Xenomorfer med så avancerad teknologi som de här (att fånga in och borda en stjärnjagare är *mycket* svårt) skulle rubba balansen mellan Imperiet och Alliansen om de fanns med i andra äventyr på ena eller andra sidan. Därför måste de försvinna helt ur spelet efter det här äventyret, eller framställas så att det är uppenbart att de inte är ett dyft intresserade av upproret och inte alls kan förstå vad det handlar om. De här xenomorferna är ute på rundresa i galaxen, men ska just till att åka hem till sin egen galax, långt utom räckhåll för några kända skepp. Tack och adjö.

Om rollpersonerna tycker att det vore trevligt att ha xenomorferna som slavar och utmanar dem på tävling påpekar xenomorferna artigt att de känner sig hedrade, men att de inte kan gå med på något sådant. De är proffs och rollpersonerna är bara amatörer, och det skulle förstöra deras rykte om det blev känt att de gått med på sådant. "Ni ju inte tävlingslicens har!" protesterar de. "Och var era uniform är?"

4.6 Klassträff

"Så. Den här tjejen är en gammal kompis till dej..."

"Japp. Hon och jag känner varann sen stenåldern."

"Scarlet Blodhök — ett färggrant namn — och förmodligen en färgstark person också."

"Jag hoppas bara att hon har nån som kan laga en Thorsenfältgenerator. En sån där rapning till i hyperfart så får vi båda en ny karriär som kometsvansar, det är säkert."

"Inga problem. Gamla Scarlet har aldrig svikit mig. Men det här är konstigt. Scarlet är inte den som skulle slarva med att hålla landningsfyren i ordning."

"Inte för att vi har så mycket att välja på, kompis. Knappast nåt överflöd på vänligt sinnade rymdhamnar här i närheten."

4.6.1 Äventyr

Avsnitt ett: Rollpersonerna landar och hälsas av Scarlets närmaste man, den oljige, läspande reptilen Kylessan, mer känd under sitt smeknamn Ormöga. "Hjaa, Thkarlet thkulle thäkert önthka att thå äärade gätthter thom nii får all tänkbar hjälp. Hjäg thka genatht the till att någon börjar arbeta på ert chepp. Apholut!"

Avsnitt två: Rollpersonerna får endast vistas i gästavdelningen ("För er egen thäkerheth thkull, ärade bethökare — och ni kan gå och övervaka arbetet med ert chepp närh ni vill..."), men behandlas ytterst artigt och vänligt. Naturligtvis har vår slingrige värd ringt efter Imperiet och erbjudit sig att överlämna några efterlysta rebeller mot en passande belöning.

Men L8-4BN, en gammal hushållsrobot, minns en av rollpersonerna från förr och bestämmer sig för att hjälpa dem. Den stoppar in ett meddelande under deras dörr:

MAMSELL SCARLET ÄR ORMÖGAS FÅNGE I SITT EGET HUS. DEN TJUVAKTIGA ÖDLAN HAR TILLKALLAT DE VITKLÄDDA. BÄSTA HERRAR, RÄDDA HENNE OCH ER SJÄLVA INNAN DET ÄR FÖR SENT. OM JAG KAN VARA TILL HJÄLP SÖK MIG I HUSHÅLLSFÖRRÅDET.

Avsnitt tre: Med hjälp av "Lotta-Fyraben" smyger sig rollpersonerna in i Scarlets bostad och befriar henne. Men en vakt slår larm, och rollpersonerna måste fly ut i den omgivande ödemarken med Scarlet och den gamla hushållsroboten.

Avsnitt fyra: Imperiet är på väg. Rollpersonerna måste smyga sig in på varvet för att stjäla tillbaka sitt skepp, trots uppmärksamma vakter.

Avsnitt fem: Med hjälp av hushållsrobotens och Scarlets kunskaper och sin egen tapperhet lyckas rollpersonerna ta tillbaka sitt skepp. Men just som de kommit ombord upptäcker de en kejserlig korvett som är på väg mot dem. Den giriga ödlan tar kontakt med de kejserliga via radio och varnar dem för att rebellerna är lösa, och rollpersonerna upptäcker att hypermotorerna har blivit utsatta för sabotage.

Medan Scarlet och Lotta-Fyraben kämpar för att göra skeppet klart för start utkämpar rollpersonerna en eldstrid med stormtrupperna. Sedan lyfter skeppet med den kejserliga korvetten tätt efter. Rollpersonerna trycker på hyperrymdknappen — och ingenting händer...

Rollpersonerna kan antingen gå i strid mot korvetten eller försöka fly. De får ordentligt med stryk medan de försöker reparera hypermotorerna. Skeppet blir så svårt skadat att de måste riskera en ny reparation — och ett nytt äventyr — på ett annat ställe.

4.7 Är inte vetenskapen fantastisk?

"Vem skulle vilja ha den där otäcka stenbiten?"

"Precis vad Alliansens högkvarter vill veta, grabben. En fullt operativ kejserlig bas, mitt ute i ingenstans, några evigheter från närmaste konfliktzon. Vad håller de här skabbrävarna på med egentligen?"

Vad det än är så dumpar dom G-vågor som en stjärna — men skärmarna visar inget annat onormalt."

"Mysko. Men bekvämt. Våra Verpine-fräsare kommer att vara helt osynliga i allt det här bakgrundsbruset. Vi kan smita in och ut och ingen kommer att märka något."

"Säkert. Precis som på Calgon..."

"Men det var inte mitt fel..."

4.7.1 Äventyr

Avsnitt ett: Med skeppet parkerat i omloppsbana använder rollpersonerna rymdfräsare för att utforska en kejserlig bas som de har funnit i en asteroid. De hittar:

- en fabrik där man tillverkar stora mängder små repulsormotorer.
- en verkstad där man håller på att tillverka något som verkar vara en ovanligt stor parabolantenn för sub-ethakommunikationer.
- bostäder och andra utrymmen för fabriken arbetare.
- ett högrisklaboratorium som är insprängt djupt i asteroidens inre.

Avsnitt två: Fortfarande helt okunniga om syftet med basen måste rollpersonerna smyga sig in i de underjordiska verkstäderna. De upptäcker att den stora "antennen" är en apparat som fokuserar G-vågorna från hundratals repulsorer och producerar ett kraftfält som är tillräckligt starkt för att störa trycknivåerna i en planets ytskikt. Om den riktas mot en planet utifrån rymden kan den orsaka enorma jordbävningar och vulkanutbrott. Hela maskineriet kan

transporteras i ett litet skepp och placeras i omloppsbana på några minuter. Trots att en sådan apparat inte kan spränga en planet i småbitar kan den definitivt göra slut på samhällen och civilisationer — och den är mycket billigare än Dödsstjärnan.

Rollpersonerna har här ett perfekt tillfälle att förstöra de ömtåliga kontrollsyste men till gravitationsstrålen och sedan fly i den påföljande förvirringen. Efter en liten eldstrid kan rollpersonerna ta sina rymdfräsare och åka tillbaka till sitt skepp, eller kanske stjäla ett kejserligt krigsskepp och sprida ännu mer förödelse i fabriker na.

4.8 Strandsatta på Hoth

"Jag tror vi är säkra nu..."

"Säkra?! Kallar du det här för säkra? Det sista transportskeppet är på väg till Kraftenvet-vart, ett par divisioner stormtrupper klampar omkring i AT-AT-klivare, och det är 40 grader kallt — rena värmeböljan på den här förbaskade planeten — och var hade du tänkt sova i natt, geniet? Under stjärnorna?"

"Oroa dig inte. I natt kommer vi att vara hedrade gäster hos Imperiet."

"Åh. (paus) Vi ska alltså ge upp?"

"Naturligtvis inte. Vi ska stjäla ett transportskepp."

"Vilken bra idé. Om vi bortser från exakt hur du hade tänkt åstadkomma detta undrar jag bara om du nånsin har flugit en sån där trupptransportbalja?"

"Detaljer, detaljer..."

4.8.1 Äventyr

Vid slaget om Hoth ingår rollpersonerna i en styrka på fyra infanteripatruller och tre snöfräsare som placerats på en ås ovanför rebelernas bas för att spana och skydda mot flankanfall och kniptångsmanövrer. Ett kejserligt trupptransportskepp landar på andra sidan åsen och lastar ur ett kompani stormtrupper och fem AT-AT-klivare. Rollpersonerna fångar dem i en smal klyfta nedanför åsens krön.

I den svåra terrängen har rollpersonerna fördel av sin position och lyckas hindra stormtrupperna från att utföra sin flankmanöver. De oskadda AT-AT-klivarna och de överlevande soldaterna retirerar till transportskeppet.

Men rollpersonerna har blivit avskurna från basen. Ett regemente stormtrupper under Darth Vaders befäl har landat ovanpå basen och sprängt sig in genom taket. Rebellernas försvar blir allt svagare. De sista transportskeppen är på väg. Spridda motståndsfickor

finns kvar, men de flesta kommer snart att krossas av de överlägsna motståndarna. De som eventuellt klarar sig måste ta itu med den ännu dödligare fara som kommer allt närmare: Hoths iskalla natt.

Det finns gott om stormtrupperustningar i terrängen som man kan lägga beslag på och klä ut sig i. Snöfräsare — och kanske en inte alltför svårt skadad AT-AT — är tillgängliga för landtransporter. På andra sidan åsen ligger ett kejserligt trupptransportskepp. Flera av rebellerens rymdskepp som bedömdes vara för svaga för att löpa gatlopp mellan imperiets stjärnjagare, har övergivits och står i basens hangar. Ett urval olika skepp kommer och far mellan flottan som ligger i omloppsbanan ovanför Hoth och trupperna på marken.

Rollpersonerna kan försöka stjäla ett skepp genast. Eller också kan de vänta på att allt ska lugna ned sig innan de gör sitt drag. De kan dra sig tillbaka till någon avlägsen utpost, slå sig ihop med andra desorganiserade rebeller, och planera en räd för att skaffa sig ett skepp.

Eller också kan det hända att rebellerna redan har börjat skicka räddningsfarkoster för att söka efter överlevande.

Det kan också tänkas att Imperiet inte tänker lämna en fullständig garnison på den erövrade basen. De kanske lämnar en mindre styrka som har till uppgift att lasta ut all värdefull materiel och sedan spränga resten i luften. En sådan styrka är förmodligen sårbar för ett motangrepp från desperata eftersläntare.

4.9 Piraternas furste

"Jag har hört att ni rebeller arbetar med en... stram budget, så att säga."

"Jag har befogenhet att erbjuda ett hundra tusen krediter."

"Ha, ha, ha. Det räcker inte för att hålla min verksamhet igång mer än en vecka, pysen."

"Nehej. Men säg mig, gillar du Imperiet?"

"Nej, men vad har det med affärerna att göra? Business är business."

"Det här är din chans att åstadkomma något. Och tänk på vad som händer om Imperiet vinner. De kommer att strypa hela galaxen i ett järngrepp av övervakning, tullkryssare, kontroll och förbud. Även om du struntar i den moraliska sidan av saken, så ligger det ändå i ditt intresse att det inte blir Imperiet som vinner!"

"Och under tiden ska jag leva på vakuum, va? Nej du, jag har hört nog med smörja. Ska vi slänga ut dem genom luftslussen, grabbar?"

"Jomen! Rätt så, kapten! Arrh, arrh."

"Nej, vänta..."

4.9.1 Äventyr

Avsnitt ett: Rollpersonerna har skickats ut för att ta itu med kapten Fandar, rymdvägarnas skräck, den värste av alla pirater och nummer sex på Imperiets lista över mest efterlysta personer. Alliansen vill anlita Fandar för att störa Imperiets fraktrymdfart.

Rollpersonerna letar i skumma kvarter och sjaskiga barer för att få fram ett meddelande till Fandar.

Piraten skickar ut sina hantlangare för att ta rollpersonerna till fånga.

Antingen blir rollpersonerna tillfångatagna, och Fandar släpar upp dem ur sina fängelsehålor för att fråga dem vad de vill. Eller också övermannar rollpersonerna Fandars män och tvingar dem att föra dem till Fandar.

Avsnitt två: Oavsett hur de kommer dit lyssnar Fandar till rollpersonernas förslag och förklarar sedan att han inte är intresserad av att bli inblandad i politiken, och att Alliansen inte erbjuder tillräckligt med pengar.

Men det finns en sak han är intresserad av — det kejserliga skattskeppet som årligen för statens inkomster från den lokala sektorn till Imperiets huvudstad. Om Alliansen kan åstadkomma en skenmanöver som drar till sig skeppets eskort, och om rollpersonerna är villiga att hjälpa till med att erövra själva skattskeppet, kanske Fandar kan vara intresserad av att diskutera en överenskommelse.

Avsnitt tre: Alliansens ledning godkänner planen med viss tvekan. Rollpersonerna får fyra jaktskepp och order att hjälpa Fandar. Planen fungerar till synes perfekt — ända tills Fandar går ombord på skattskeppet och finner att det kryllar av trupper! Han har blivit förrådd!

Avsnitt fyra: Rollpersonerna, pirathövdingen och några färgstarka, trogna pirater kan antingen slå sig ut på ett heroiskt sätt eller bli tillfångatagna och sedan hitta ett sätt att fly. Oavsett vilket, tror Fandar först att det var rebellerna som sålde honom till Imperiet, men rollpersonerna hittar och avslöjar den verkliga förrädaren (Fandars närmaste man). Piratfursten är en rå typ med hjärta av guld. När han har mött rollpersonernas ärlighet och fått en smak av deras kamratskap och entusiasm ger han upp sin kriminella bana och tar värvning som kapten i Alliansens flotta.

4.10 Vattenringar

"Mitt folk kommer aldrig att underkasta sig kejsarens fega byråkrater."

"Nähej? Jag ska tala om för dig att när Imperiets lakejer är färdiga med eran vackra lilla planet kommer den att lukta som något som kommit ur *Dorion Discus* autokök."

"Men med vapnen från Alliansen som ni har i ert skepp kommer vårt folk att bli en styrka att räkna med."

"Av någon anledning tror jag inte att en hop gulliga, pälsklädda gnagare på nittio centimeter, beväpnade med ynkliga laserpistoler kommer att ge den kejserlige guvernören särskilt många sömnlösa nätter."

"Kanske era timida förfäder var mer vana vid slaveri?"

"Nej, verkligen inte, men mina timida förfäder var inte dumma nog att anfalla stormtrupper med vässade snäckskal fastsatta på pinnar..."

4.10.1 Bakgrund

Imperiet har byggt anläggningar för utvinning av fossil hydrokarbon på flera ställen på planeten Shaymore. Sessehshellah-folket, en krigisk ras av urinvånare som påminner om stora uttrar (och har ett temperament som vesslor), har kontaktat Alliansen för att be om hjälp med vapen och annan utrustning till sin kamp mot Imperiet.

Sesseh är teknologiskt outvecklade och därmed knappast någon match för stormtrupper, men sedan de blivit övertygade om att sesseh kommer att slåss med bara tänderna om det blir nödvändigt beslöt Alliansen att förse dem med moderna vapen, tekniskt understöd och militära rådgivare som har erfarenhet av motståndskrig.

Rollpersonerna får i uppdrag att följa med sessehs delegater tillbaka till Shaymore med en leverans laservapen. Rollpersonerna ska också vara rådgivare och hjälpa till att organisera motståndet mot ockupationsmakten.

Till en början är sessehs delegater föraktfulla mot rollpersonerna, som de tycker saknar mod — varje tecken till försiktighet tolkas som feghet. Men så småningom lär sig sesseh respektera rollpersonernas smarta metoder och listiga planer. Samtidigt lär sig rollpersonerna respektera sessehs visdom i fråga om deras hemmiljö, och att utnyttja deras speciella talanger — de är utmärkta simmare, kan röra sig praktiskt taget ljudlöst genom terrängen och visar ett vådsamt dödsförakt i strid.

4.10.2 Äventyr

Avsnitt ett: Sesseh gör ett dumdrigt anfall mot en kejserlig patrull som förirrat sig ut i planetens träskmarker. Patrullen besegras lätt, men händelsen förorsakar en kejserlig straffexpedition som utplånar en av sessehs byar. Nu börjar sesseh lyssna mer till rollpersonernas förmaningar om indirekta och listiga metoder.

Avsnitt två: Sesseh leder rollpersonerna genom farliga träsk mot ett kejserligt kraftverk. De blir angripna av en flock träskvargar men lyckas

med förenade krafter driva bort dem.

Avsnitt tre: Rollpersonerna och sesseh når fram till kraftverket. Med sessehs hjälp tar de sig in i byggnaderna via vattenledningarna i kylsystemet. De saboterar stationen och stjälar en sändare som ger dem tillgång till Imperiets alla hemliga radiokoder på planeten.

Avsnitt fyra: Rollpersonerna uppsnappar meddelanden som tyder på att Imperiet måste tiodubbla sin produktion av hydrokarbon under det kommande året. Om det misslyckas måste Shaymore överges. Imperiets förråd av hydrokarbon är på upphällningen, och de stora cisternerna vid raffinaderiet på Shaymore utgör en stor del av Imperiets reservlager.

Avsnitt fem: Man gör upp en plan om att sesseh ska göra ett skenangfall mot raffinaderiet för att dra på sig vakternas eld. Samtidigt ska rollpersonerna ta sig in en annan väg och sabotera lagercisternerna. Om de kan förstöra lagren måste Imperiet överge hela operationen på Shaymore och lämna planeten. Den har knappast något annat värde för Imperiet.

Exempel på sabotagesekvens:

1. Rollpersonerna och sesseh tar sig över floden på flottor till stängslet som omger lagret.

2. RP utklädda till soldater tar sig upp på anläggningens båtbygga och bluffar sig förbi vakterna.

3. Väl inne på området dyker sesseh ned i avloppsdiken och dräneringsrör där de placerar ut sprängladdningar vid cisternernas dräneringskranar.

4. De vaktande soldaterna börjar ana oråd och skickar enheter för att bevaka cisternerna. rollpersonerna distraherar dem medan sesseh avslutar sitt arbete.

5. Det verkar som om rollpersonerna blivit avskurna, men plötsligt kommer en svärm av sesseh strömmande in på området med laservapen i händerna och skjuter en väg åt dem.

6. Rollpersonerna och sesseh kämpar sig tillbaka till båtbyggan och tar en motorbåt. De ger sig iväg just när cisternerna sprängs i luften.

7. Den stulna båten förföljs av soldater i landfräsare. Rollpersonerna måste överge båten och ge sig in i träsket.

8. Soldaterna kallar på förstärkningar. Mer trupper anländer med en större svävar och ger sig in i träsket för att söka efter rollpersonerna. Där blir de utsatta för ett bakhåll av sesseh och rollpersonerna, och skingras över vildmarken.

När förrådsbyggnaderna är förstörda och garnisonen decimerats stängs hydrokarbonanläggningen, den kejserlige befälhavaren kallas hem i vanära, och sesseh återfår makten över sin planet.

